



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 58, Nr. 3, 2020
doi: 10.21243/mi-20-03-20
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Blade Runner 2049.
Zur Erschließung von Filmen
anhand von Filmbildern
unter Zuhilfenahme
weiterer Bilder

Ulrich Kumher
für Katharina Glombik

Der Beitrag macht auf den Film Blade Runner 2049 und dessen Bildungspotenzial aufmerksam und zeigt eine mediendidaktische Möglichkeit, etwas von diesem Bildungspotenzial zu heben. In einem ersten Schritt wird ein Einblick gegeben, welches Thema und welche Teilthemen der Film anspricht (1). Weiterhin macht der Beitrag das Bildungspotenzial des Films transparent (2). Im Folgenden wird die Bildsprache des Films fokussiert und eine Möglichkeit an-

gedeutet, wie das Bildungspotenzial des Films und speziell seiner Filmbilder mit Hilfe weiterer Bilder (z. B. aus der Epoche der Romantik) gehoben werden kann (3). Anschließend folgen Analysen, die die zuvor angedeutete Perspektive veranschaulichen (4). Schließlich wird auf weitere Filme verwiesen, die ästhetisch und inhaltlich ähnlich ausgerichtet sind wie Blade Runner 2049, insbesondere auf den Film Automata (5).

The article draws attention to the film Blade Runner 2049 and its educational potential and shows a media-didactic possibility to tap some of this educational potential. First, the article provides information about which topic and sub-topics the film addresses (1.). Furthermore, the educational potential of the film is made transparent (2.). In the following, the imagery of the film is focussed on and a possibility is indicated how the educational potential of the film and especially of its images can be opened up with the help of further images (e.g. from the romantic era) (3.). This is followed by analyzes that illustrate the perspective indicated above (4.). Finally, reference is made to other films that are aesthetically and content-wise similar to Blade Runner 2049, in particular to the film "Automata" (5).

1. Blade Runner

Bei *Blade Runner 2049* (USA 2017, Regie: Denis Villeneuve) handelt es sich gattungsmäßig um einen Science-Fiction-Film, um einen *film noir* sowie um eine Dystopie. Darüber hinaus kann *Blade Runner 2049* dem Cyberpunk zugeordnet werden und Filmen, die sich mit künstlich erschaffenem Leben beschäftigen. Neben den Replikantinnen und Replikanten bzw. künstlichen Intelligenzen, die im Film eine Rolle spielen, und den Reflexionen über künstliches bzw. menschliches Leben sowie den Bildern zu diesem Thema wird dies auch daran deutlich, dass der Film bestimmte Motive

bzw. Symbole zeigt, die bei dieser Art von Filmen als Anspielungen und Erkennungsmerkmale fungieren. So z. B. ein Klavier (vgl. z. B. *Westworld* [USA seit 2016], *Alien – Covenant* [USA 2017]) und einen Baum (vgl. z. B. *Ex Machina* [UK 2015], *Ghost in the Shell* [USA 2017]).

Der Film *Blade Runner 2049* handelt von einem Replikanten namens Joe bzw. K (Officer KD 6-3.7.) und spielt in der Zukunft im Jahr 2049:

REPLICANTS ARE BIOENGINEERED HUMANS,
DESIGNED BY TYRELL CORPORATION
FOR THE USE OFF-WORLD.
THEIR ENHANCED STRENGTH MADE THEM IDEAL
SLAVE LABOR.

Als sog. Blade Runner ist es die Aufgabe von Joe, bestimmte Replikantinnen und Replikanten zu jagen und zu töten. – Wie bei *Blade Runner* (USA/Hongkong 1982) geht es darum, woher Menschen wissen, Menschen zu sein, und was es bedeutet, ein Mensch zu sein (Bukatman 1997: 69). Es geht um die Frage nach der Unterscheidung zwischen Mensch und Replikantin bzw. Replikant und in diesem Zusammenhang um die Frage nach möglichen Kriterien, die Menschsein ausmachen können.

Der Film handelt von der Suche nach einem Kind, nämlich dem Kind der Replikantin Rachael (gespielt von Sean Young bzw. Loren Peta). Auf der Suche begegnet Joe u. a. Rick Deckard (gespielt von Harrison Ford), dem Protagonisten des Films *Blade Runner*, der schon im Vorläufer von *Blade Runner 2049* Replikantinnen und Re-

plikanten gejagt hatte. Es stellt sich heraus, dass es sich bei dem gesuchten Kind um eine Tochter handelt, die mittlerweile eine Erwachsene ist: Dr. Ana Stelline (gespielt von Carla Juri). Dr. Ana Stelline ist eine Art Patientin Zero und eine Spezialistin für Erinnerungen. Sie ist gewissermaßen ein Prototyp: das Resultat einer Vereinigung zwischen Mensch und Replikantin, vielleicht sogar einer Vereinigung zwischen Replikant und Replikantin. Die Möglichkeit, dass eine Replikantin ein Kind zur Welt bringen kann, ist im Film eine Neuigkeit, die unterschiedliche Echos hervorruft: Einerseits wird die Neuigkeit als Gefahr eingestuft, die zu vertuschen ist, da damit ein wichtiger Unterschied zwischen Mensch und Replikantin bzw. Replikant aufgehoben ist, nämlich die Möglichkeit, Kinder zu bekommen.

Für die anderen – insbesondere für Replikantinnen und Replikanten – bedeutet es Hoffnung und ein Wunder. Und für den Produzenten von Replikantinnen und Replikanten – Niander Wallace (gespielt von Jared Leto) – ist das Kind der Replikantin begehrt, da Replikantinnen und Replikanten, die reproduktionsfähig sind bzw. sich vermehren können, ein lukratives Geschäft versprechen bzw. unter ökonomischem Gesichtspunkt eine Entwicklung darstellen. Auch im Allgemeinen werden gegenüber Replikantinnen und Replikanten verschiedene Positionen vertreten: Sie werden als Objekte bzw. als Sklavinnen und Sklaven betrachtet, die nicht dieselben Rechte wie Menschen haben und die getötet werden können bzw. sogar müssen. Oder es wird die Auffassung vertreten, dass sie Recht auf Leben und Gleichberechtigung haben.

Die Figurenkonstellation von *Blade Runner 2049* lässt sich (wenigstens z. T.) symmetrisch fassen, insofern es Entsprechungen und Spiegelungen gibt. Joe entspricht Deckard, Rachael entspricht Joi, die Replik von Rachael einem überdimensionalen Joi-Hologramm, Wallace und Freysa (gespielt von Hiam Abbass) lassen sich als Spiegelung begreifen etc.

Als Kriterien, die Menschsein ausmachen können und die im Film zentrale Themen sind, kommen in *Blade Runner 2049* u. a. Natur und Kultur, Erinnerungen (bzw. Identität) und Berührbarkeit in Frage.

1.1 Natur und Kultur

Mit der Möglichkeit, Kinder zu bekommen und zu gebären, ist ein mögliches Kriterium angesprochen, das Menschsein ausmachen kann. Darüber hinaus ist dadurch der Themenkomplex Natur bzw. Natürlichkeit berührt: Die Fähigkeit, sich zu vermehren, verdankt der Mensch seiner Sexualität. Das Kind einer schwangeren Frau kommt gewöhnlich durch eine Geburt zur Welt. In diesem Zusammenhang findet sich auch die Bemerkung im Film, dass Menschen ab der Geburt bzw. durch die Geburt eine Seele erhalten würden. – In einer eindrücklichen Szene wird deutlich, dass Replikantinnen und Replikanten in der Blade-Runner-Zukunft bisher gewöhnlich nicht die Folge von Sexualität, Schwangerschaft und Geburt sind. Die Tochter Rachael stellt nun eine Ausnahme in dieser Zukunft dar.

Im Film wird das Thema Natur auch durch Naturzerstörung bedeutsam: Viele Filmbilder zeigen Naturzerstörung bzw. Verlust von Natur oder die Domestizierung von Natur. Durch das Thema der Replikantinnen und Replikanten wird die künstliche Herstellung von Natur bzw. das Thema Schöpfung angesprochen, das sich hier als Schöpfung des Menschen konkretisieren lässt, weshalb sich die Naturthematik in *Blade Runner 2049* einem Schöpfungstraktat bzw. -diskurs zuordnen lässt. – In diesem Kontext weist der Film eine große Diskrepanz auf: Die durch den Menschen zerstörte, verseuchte, domestizierte, aufgegebene Natur auf der einen Seite und die Replikantinnen, Replikanten und künstlichen Intelligenzen als eine Art Zweitschöpfung auf der anderen Seite, wobei sich einige von ihnen (Replikantinnen, Replikanten und künstliche Intelligenzen) wieder der Natur zuwenden, ihre Faszinationskraft und ihren Wert wiederzuentdecken scheinen: Ein Replikant ist Farmer, die künstliche Intelligenz Joes – Joi – entdeckt den Regen, die Tochter Rachael's befasst sich mit Natur ...

Speziell mit der Replikantin Rachael und ihrer Tochter Dr. Ana Stelline scheint Kultur bzw. eine kulturelle Leistung – künstlich hergestelltes Leben – zugleich (wieder) auch ganz Natur zu sein und dadurch das hier angesprochene Kriterium für Menschsein, Natur bzw. Natürlichkeit, zu erfüllen. Hierbei ist bemerkenswert, dass offenbar auf die natürliche Reproduktionsfähigkeit der Replikantin Rachael nicht gezielt gearbeitet worden ist. Vielmehr ist

sie passiert – wie sich Evolution auch zufällig ereignet. Damit mögen hier die Launen der Natur bzw. der Kultur angesprochen sein.

Der Mensch – und ggf. eine Replikantin bzw. ein Replikant – lässt sich als Schnittstelle zwischen Natur und Kultur begreifen. Sie/Er ist Natur, steht in einer Kette der Evolution etc. und ist zugleich aber auch Kultur, insofern sie/er sich kultiviert, kultiviert wird und Kultur schafft, sich also zur Natur, Evolution etc. verhalten kann. Die Grenze zwischen Natur und Kultur ist im Menschen gewissermaßen aufgehoben. Biologische und kulturelle Evolution sind miteinander verwoben, was z. B. daran deutlich wird, dass der Mensch dazu in der Lage ist, natürliche Teile des menschlichen Körpers durch künstliche zu ersetzen oder den menschlichen Körper mit künstlich hergestellten Teilen zu ergänzen (*human enhancement, biotech*), aber auch daran, dass sie/er natürliches Verhalten verändern, definieren etc. kann.

1.2 Erinnerungen

Bei einem weiteren Kriterium, das dafür in Frage kommt, Menschsein zu bestimmen, handelt es sich um Erinnerungen (Bukatman 1997: 78–79). Diese werden im Film mehrfach thematisiert und gezeigt. Der Protagonist Joe meint eine Kindheitserinnerung zu haben, in der er ein Spielzeug, ein Holzpferd, (in einem Ofen) versteckt, als er von anderen Kindern verfolgt wird. Replikantinnen und Replikanten können Erinnerungen allerdings implantiert sein, die nicht ihre eigenen sind; sie können also Erinnerungen an Ereignisse haben, die sie nicht selbst erlebt haben, und deshalb meinen, diese Ereignisse selbst erlebt zu haben. Hiermit sind u. a.

die Möglichkeiten der Fremdbestimmung und Manipulation durch Erinnerungen angesprochen und die Frage nach der Wertigkeit implantierter Erinnerungen. Der Film lässt aber keinen Zweifel daran, dass Replikantinnen und Replikanten wie Menschen grundsätzlich erinnerungsfähig sind. – Dr. Ana Stelline ist eine Designerin von Erinnerungen und in einer Filmsequenz mit ihr spielt die Erinnerung an einen Kindergeburtstag eine Rolle. Bei Erinnerungen kann zwischen konstruierten Erinnerungen und echten Erinnerungen unterschieden werden, wobei das Implantieren echter Erinnerungen verboten ist. – In der Blade-Runner-Zukunft hat es einen Blackout gegeben, durch den viele Erinnerungen bzw. gespeicherte Aufzeichnungen verloren gegangen sind. Es handelt sich hierbei um einen großen Erinnerungsverlust, der eine Art kollektive Amnesie bedingt, zumindest bestimmte Zeiten betreffend. In diesem Kontext sind auch gespeicherte Aufzeichnungen bzw. archivierte Erinnerungen bedeutsam. Ein Archiv (bzw. ein Arsenal, eine Datenbank) birgt Erinnerungen an vergangene Epochen und damit Spuren vergangener Zeiten, die sich mit Blick auf die Gegenwart als erhellend erweisen können. – Im Film erinnern z. T. auch Hologramme an vergangene Zeiten bzw. Personen, z. B. in Form von Elvis Presley, was Nostalgie und Melancholie zu wecken vermag.

Erinnerungen betreffen Identität, insofern ein Mensch bzw. eine Replikantin oder ein Replikant auch das ist, woran sie/er sich erinnert. Allerdings müssen Erinnerungen Identität bzw. eine Person nicht festlegen, denn beide haben die Möglichkeit, sich dazu zu

verhalten. Bzgl. der Identität spielen ebenso die aktuellen und kommenden Gedanken, Handlungen etc. eine Rolle, womit Relevanz von Möglichkeit und Zukunft für Identität angesprochen sind. – Im Film geht es demnach auch wie bei seinem Vorgänger um den Wert der Erinnerung (Bukatman 1997: 29), die Leben repräsentieren und bergen kann.

1.3 Berührbarkeit

Auffällig ist das Vorkommen vieler Hologramme im Film. Hologramme bevölkern die Stadt und fungieren insbesondere als Werbung. Ein übergroßes, nacktes Frauenhologramm ist in einer Szene mit Joe zu sehen (vgl. Kapitel 4). Das Hologramm ist offenbar eine Werbung und repräsentiert u. a. Verführung (Lust etc.). Die Perfektion, Größe etc. des Hologramms sind dazu geeignet zu überwältigen. Im Vergleich zwischen Hologramm und Joe wird eine große Diskrepanz sichtbar, denn Joe ist nicht nur viel kleiner als das Hologramm, er scheint auch in dieser Szene die mögliche Anfälligkeit, Verwundbarkeit und Ohnmacht eines Lebewesens (gegenüber der Technik etc.) zu repräsentieren.

Auffällig ist die Ähnlichkeit dieses Hologramms mit Joi, der künstlichen Intelligenz von Joe (s. u.). Offenbar handelt es sich bei Joi um ein Hologramm und eine künstliche Intelligenz, die handelsüblich und verbreitet ist.

Joi (gespielt von Ana de Armas) ist die künstliche Intelligenz von Joe, wobei die Namenskonstellation an Eva und Adam denken lässt. Joi tritt auch holografisch in Erscheinung. Joe schenkt ihr ei-

nen sog. Emenator, mit deren Hilfe sie auch außerhalb von Joes Wohnung präsent und sichtbar sein kann. Es scheint so zu sein, dass der Emenator es Joi ansatzweise gestattet, sich zu materialisieren und Materie zu empfinden, so dass sie Regen gewissermaßen zu spüren vermag. Durch den Emenator scheint Joi mehr Leben und Gefühle entdecken zu können. – Joi ist die Gefährtin und gewissermaßen der Schutzengel Joes. Um Joe eine physische sexuelle Erfahrung zu ermöglichen, synchronisiert sie sich in einer Szene mit einer Replikantin, die durch die Synchronisation mit Joi wie sie auszusehen scheint. – Joi hilft Joe und beteuert angesichts ihres Todes ihre Liebe zu ihm.

In Las Vegas ist u. a. ein singendes Hologramm von Elvis Presley zu sehen, das an die Vergangenheit erinnern mag und evtl. ein Goldenes Zeitalter heraufbeschwört. Allerdings ist die holografische Installation defekt; sie scheint eine Art Wackelkontakt zu haben, was auf ihre Unwirklichkeit hindeuten mag. Die Szene mag u. a. Nostalgie und Melancholie wecken.

Dr. Ana Stelline – die Tochter der Replikantin Rachael – lebt in einem abgeschotteten Bereich: unter einer Art Kuppel und hinter einer Glaswand. Unter der Kuppel generiert sie Hologramme von Natur und Erinnerungen. Die zahlreichen Hologramme im Film scheinen für die Blade-Runner-Zukunft signifikant zu sein. In ästhetischer Hinsicht sind sie auffällig, z. T. aufgrund ihrer Größe. Die Hologramme können Anlass sein, danach zu fragen, worin sich Wirklichkeit und Hologramm unterscheiden. Ein Unterschied tritt im Film deutlich hervor. Hologramme scheinen – zumindest

weitestgehend – unberührbar zu sein. Berührbarkeit kommt somit als Kriterium für Menschsein in den Blick.

1.4 Das Auge

In *Blade Runner* und *Blade Runner 2049* kommt auch das Auge als ein Kriterium in Frage, anhand dessen sich Menschsein bestimmen lässt. Das Auge besteht aus hochspezialisierten Zellen, die einen spezifisch menschlichen Blick ermöglichen. Zugleich kann das Auge Einblick in das Innenleben gewähren (Introspektion) und kommt dafür in Frage, Aufschluss über bestimmte innere Reaktionen oder aber Aufschluss über innere Effektivität zu geben. (Bei *Blade Runner* spielt in diesem Zusammenhang Empathiefähigkeit eine Rolle.) – In der Blade-Runner-Zukunft ist es möglich, Augen künstlich herzustellen, die sich äußerlich nicht vom menschlichen Auge unterscheiden, jedoch nicht dieselben Reaktionen bei einer bestimmten Stimulation zeigen wie menschliche Augen. – Das Motiv der Augen hat bereits im ersten Blade-Runner-Film eine wichtige Rolle gespielt (Elsaesser/Hagener 2007: 103). Es erscheint aber bei *Blade Runner* und *Blade Runner 2049* fraglich, ob das Auge dazu geeignet ist, Menschen von Replikantinnen und Replikanten zu unterscheiden, und nicht vielmehr für die Ununterscheidbarkeit von Menschen und Replikantinnen bzw. Replikanten spricht: Replikantinnen und Replikanten mögen mit Hilfe ihrer Augen identifizierbar sein, aber auch für die Replikantinnen und Replikanten sind die Augen nicht nur ein Sehorgan. Sie sind Erkenntnis- und Erfahrungsorgan zugleich und symbolisieren bei Menschen sowie Replikantinnen und Replikanten Erinnerung und

Unverwechselbarkeit. Hierfür sprechen die Worte von Roy Batty (gespielt von Rutger Oelsen Hauer) am Ende von *Blade Runner*. Auch die Augen der Replikantinnen und Replikanten mögen Tore zur Seele sein (Elsaesser/Hagener 2007: 103–107).

1.5 Liebe (Filmmusik)

Die Musik spielt im Film *Blade Runner 2049* eine wichtige Rolle. Sie wird stellenweise explizit thematisiert. Performance zur Musik fungiert zeitweise als bedeutungsgeladene Kulisse und Sänger rücken in den Fokus. In diesem Zusammenhang sind Elvis Presley und Frank Sinatra zu nennen, die Entsprechungen bzw. Spiegelungen zu K und Deckard darstellen könnten. Mit Presley und Sinatra klingen Stimmen und Songs (*Suspicious Mind*, *Summer Wind* etc.) der Vergangenheit an, die an ein Goldenes Zeitalter erinnern mögen, das in einem starken Kontrast zum Aussehen (inkl. Technik etc.) der Blade-Runner-Zeit steht. Trotz oder gerade wegen dieses Kontrasts gewinnen die (neuen) Filmbilder den alten Songs spezielle Bedeutungen ab (z. B. *in puncto* Beziehung zwischen künstlicher Intelligenz und Replikant); die Filmbilder sind dazu geeignet, die alte Musik wenigstens z. T. zu reinterpretieren. Zugleich interpretiert der Ton bzw. die Musik zum Film die Filmbilder und die Musik bzw. deren Entstehungszeit wird stellenweise durch die Bilder aufgenommen (z. B. Kleidung). Zusammen ergeben Filmbilder und Musik einen bestimmten Klang bzw. ein bestimmtes audiovisuelles Erlebnis.

Insgesamt ist der Soundtrack bzw. der Ton des Films vielseitig. *Peter und der Wolf* von Sergei Prokofjew klingt z. B. an, wenn K Anru-

fe erhält. Darüber hinaus ist der Sound des Films auch futuresk und erinnert z. T. an den Sound des Vorgängerfilms, stiftet damit also u. a. eine gewisse Kontinuität.

Das Lied *Can't Help Falling in Love*, das im Film vom Elvis-Hologramm gesungen wird, steht zunächst im Gegensatz zur Begegnung von Deckard und Joe in Las Vegas, denn Deckard greift Joe während des Liedes an. Dann beendet jedoch Deckard letztlich seinen Angriff – was daran zu liegen scheint, dass Joe sich nicht wehrt, und evtl. daran, dass Deckard das Lied mag. Es kommt zu einem gemeinsamen Drink und damit zu einem Handlungskurs, der dem Lied zumindest eher entspricht und dem Umstand, dass sich sowohl Deckard wie auch Joe in künstlich erschaffenes Leben verliebt haben, sowie der Zukunft, dass sie einander helfen werden.

Das Lied *Can't help Falling in Love* erinnert an ein weiteres Kriterium, anhand dessen Menschsein und speziell Menschlichkeit bestimmt werden können: Liebe. Liebe ist eines der Themen von *Blade Runner 2049*, wobei nicht nur die Liebe zwischen Rachael und Deckard thematisiert wird, sondern auch die zwischen Joi und Joe. – Deckard ist der Vater von Dr. Ana Stelline, bei deren Mutter es sich um die Replikantin Rachael handelt: Deckards Geliebte, mit der er am Ende von *Blade Runner – Director's Cut* flüchtig wird. – Auffällig ist die Ähnlichkeit zu *Star Wars*. Hier stellt sich heraus, dass der Sohn von Lea und Han Solo (gespielt von Harrison Ford!) Kylo Ren ist: Ben Solo.

2. Nur ferne Zukunftsmusik? – Zur (Bildungs-)Relevanz des Films

Ist *Blade Runner 2049* ferne Zukunftsmusik? Hat der Film Relevanz für das Leben heute? – Bei der Suche nach Antworten sind resümierende Ausführungen von Bukatman (1997) zu *Blade Runner* möglicherweise richtungsweisend:

The ultimate relevance of *Blade Runner* lies in its doubled, complex understanding of what it must mean to be human, not only at the end of the 20th century, but throughout it. [...] The urban environment becomes the place to become human or inhuman. (Bukatman 1997: 86)

Auf dieser Linie lässt sich auch *Blade Runner 2049* als eine Erinnerung daran verstehen, menschlich zu sein, sogar als Votum für das Menschsein bzw. als Aufforderung zur Menschlichkeit interpretieren. Indem der Film die Fragen aufwirft, ob Replikantinnen und Replikanten menschlich sind, ob ihnen dieselben Eigenschaften wie Menschen und folglich auch dieselben Rechte zukommen sollten etc., werden zugleich mögliche Kriterien dafür gegeben, wodurch sich Menschen auszeichnen: Natur bzw. Natürlichkeit (z. B. Geburt und Tod, Mensch als Teil der Natur, Bezogenheit auf Natur, Geburtsdatum und Sterbedatum), Kultur, Erinnerungen bzw. Gedanken, Augen bzw. Seele, Berührbarkeit, Menschlichkeit bzw. Humanität, Liebe etc.

Ironischer Weise zeigen geade Replikantinnen und Replikanten, wodurch sich Menschsein auszeichnet: Wie ein Mensch hat wohl der Replikant Sapper Morton (gespielt von Dave Bautista) Blumen

auf das Grab einer Replikantin gelegt (Ritual am Grab bzw. Kultur, Erinnerung etc.) und arbeitet als Farmer, wie manche Menschen glaubt er an Wunder und kämpft um sein Leben, wie ein Mensch bekommt eine Replikantin ein Kind etc. – Die Replikantin Luv, Assistentin von Wallace, die sich durch Loyalität gegenüber ihrem Chef auszeichnet und rabiart vorgeht, um Ziele zu erreichen, scheint gerade in ihrem brutalen Verhalten die Kehrseite von Humanität vorzustellen und Unmenschlichkeit zu repräsentieren. Auf dieser Interpretationsspur erinnert ihr Name an das, was sie gerade nicht repräsentiert, aber konstitutiv für Menschsein ist: Love.

Als negativ besetzte Figur, was damit zusammenhängt, dass sie gegen die Sympathieträger der Handlung agiert, hat Luv stark roboterhafte Züge, gerade wegen ihrer Unbarmherzigkeit und Loyalität, die ihr keinen Handlungsspielraum zuzumessen scheinen. Es wirkt geradezu so, als müsse sie ihrem Programm sklavisch folgen. Andererseits ist auch zu bemerken, dass sie zum Weinen in der Lage ist und dass sie die Bedeutung des gesuchten Kindes für die Zukunft zu erkennen scheint. Auf dieser Linie mag ihre Brutalität eben auch etwas repräsentieren, wozu Menschen in der Lage sind.

Wie im Vorgängerfilm scheinen einige Replikantinnen und Replikanten – in einer dehumanisierten Welt – menschlicher als Menschen zu sein (Bukatman 1997: 77). Und wie in der Buchvorlage zum ersten Blade-Runner-Film geht es darum, ob der Mensch seine Menschlichkeit verloren hat, ob er/sie zu einer Maschine ge-

worden ist (Bukatman 1997: 68). – Vor diesem Hintergrund lässt sich der Film – wie sein Vorgänger – als eine anthropologische Reflexion begreifen, wobei einige Replikantinnen und Replikanten vormachen, was es bedeutet, Mensch zu sein. Der Film scheint in diesem Zusammenhang u. a. folgende Botschaften zu transportieren: Mach es wie (bestimmte) Replikantinnen und Replikanten: Werde Mensch! Werde kein Roboter!

Für diese Doppelbotschaft spricht, dass Menschen – nicht nur in der Blade-Runner-Zukunft – sich häufig eine entseelt wirkende Umgebung geschaffen haben: Natur ist weitestgehend zerstört und die Stadt erscheint als bevölkerter, aber als verwahrloster Ort. Auch die Systeme, in denen Personen leben, scheinen unmenschlich zu sein. In der Welt, die *Blade Runner 2049* entwirft, scheint es eher um Überleben denn um Leben zu gehen. Die Vorbildlichkeit mancher Replikantinnen und Replikanten (und der künstlichen Intelligenz Joi) lässt sich damit begründen, dass sie für den Wert der Schöpfung sensibilisieren bzw. ihn wiederzuentdecken scheinen: die Geburt als Wunder und die Schönheit der Schöpfung.

Vor diesem Hintergrund lässt sich sagen, dass der Film von dem Themenkomplex *paradise lost* und *paradise regained* handelt bzw. vom Heimweh nach dem Paradies (Eliade 1961: 88–107). – Die Szenen bei Dr. Ana Stelline mögen als Hinweis auf das Paradies verstanden werden, denn hier lebt die Natur in ihrer Pracht auf und ein Kindergeburtstag findet statt, allerdings nur holografisch. Dr. Ana Stelline muss unter einer Kuppel isoliert leben, in einer

Miniwelt, in der sie andere Menschen nicht berühren kann bzw. in der sie selbst nicht berührt werden kann. Dennoch bleiben die Filmbilder mit ihr dafür geeignet, an das Paradies zu erinnern.

Obgleich im Film unterschiedliche Positionen (z. B. Wallace, Widerstand) vertreten werden, was das Verhältnis von Menschen und Replikantinnen und Replikanten betrifft, scheint der Film letztlich für die Ununterscheidbarkeit und Gleichwürdigkeit von Mensch, Replikantinnen und Replikanten zu votieren. Für diese These spricht, dass beispielsweise unklar bleibt, ob es sich bei dem ehemaligen Blade Runner Rick Deckard um einen Replikanten oder um einen Menschen handelt. Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang insbesondere, dass sich Deckard, der ehemals Replikantinnen und Replikanten jagte, um sie in den Ruhestand zu versetzen (Euphemismus für Tötung bzw. Mord), in eine Replikantin verliebt und der Vater ihres Kindes ist. Hiermit sind die Motive des Verrats (z. B. Judas) und der Umkehr angesprochen (z. B. Saulus bzw. Paulus). Deckard und Joe verraten ihre eigene Art, weil sie Replikantinnen und Replikanten jagen bzw. töten und damit das Menschsein verraten haben; sie sind umgekehrt, indem sie damit aufgehört haben und sogar für den Schutz der Zweitschöpfung eingestanden sind.

Blade Runner (USA 1982) scheint in der Schwebe zu lassen, ob Deckard ein Replikant ist (Bukatman 1997: 65). Die Frage, ob Deckard ein Replikant ist, wurde vielfach diskutiert (Bukatman 1997: 80–83); bei der Beantwortung dieser Frage spielt es auch eine Rolle, von welcher Version des Films ausgegangen wird. Die

Beantwortung der Frage ist auch deshalb relevant, weil es sich bei Deckard um eine mögliche Identifikationsfigur und um einen Sympathieträger handelt. Als Jäger von Replikantinnen und Replikanten etc. erscheint er als Mensch und hält sich offenbar selbst für einen Menschen.

Würde es sich bei ihm um einen Replikanten handeln, wäre dies auch dazu geeignet, die Position zu vertreten, dass sich Replikantinnen und Replikanten von Menschen nicht unterscheiden und folglich gleichwürdig behandelt werden sollten. Falls es sich bei Deckard um einen Replikanten handelt – eine Position, die sich in der Literatur zu *Blade Runner* findet (Bukatman 1997: 82; Elsaesser/Hagener 2007: 103–104) –, ist es bemerkenswert, dass er in *Blade Runner 2049* mit einem Hund zusammenlebt, ein Tier, das als bester Freund des Menschen gilt. Dies ließe sich dann als Hinweis dafür werten, dass selbst der beste Gefährte des Menschen keinen Unterschied zwischen Replikantinnen, Replikanten und Menschen macht.

Ein Hauptfokus des Films liegt auf K bzw. Joe (gespielt von Ryan Gosling), u. a. insofern der Titel des Films auf ihn hinweist und in einer sehr markanten Szene ein überdimensionales Werbehologramm bzw. das Hologramm einer nackten Frau über Joe nachzudenken und in Ecce-Homo-Manier auf ihn hinzuweisen scheint (vgl. Kapitel 4.3). K bzw. Joe kommt für das Publikum als Schlüssel- und Identifikationsfigur in Frage, was u. a. durch Filmbilder nahegelegt wird, die ihn aus der Rückenansicht zeigen. Er befindet sich auf einer Art Quest, auf einer Suche nach einem Kind und der Su-

che nach sich selbst bzw. seiner Identität. Eine (implantierte) Kindheitserinnerung verschmilzt auf eigentümliche Art mit der Handlung im Jetzt. Er sehnt sich nach Beziehung sowie nach Fühl- und Berührbarkeit. Er sehnt sich nach Leben und Verlebendigung, was u. a. daran deutlich wird, dass er seiner künstlichen Intelligenz Joi einen Emenator schenkt. Dieser erlaubt einem KI-Hologramm Freizügigkeit bzw. die Unabhängigkeit von einem bestimmten Ort.

Als Dystopie erinnert der Film an gegenwärtige inhumane Zustände (z. B. Kinderarbeit, Verwüstung, Verseuchung, Vermüllung etc. der Natur, Anonymität und Unberührbarkeit, Ausbeutung) und antizipiert ihre Potenzierung, um vor entsprechenden Entwicklungen zu warnen und um Impulse zu setzen, jetzt etwas dafür zu tun, um derartige inhumane Zustände abzuschaffen und gefährliche Entwicklungen zu vermeiden. – Die aktuelle Botschaft des Films lässt sich also darin sehen, für ein humanes Leben einzustehen. – Durch die Darstellung zerstörter Natur, durch die Darstellung von Kinderarbeit, durch die Darstellung der Ermordung einer gerade erst zur Welt gekommenen Replikantin, durch die Darstellung von Hybris lässt sich der Film als Zivilisationskritik interpretieren. Das Leid verfolgter Replikantinnen und Replikanten weist auf marginalisierte, verfolgte, versklavte etc. Menschen hin. Im Film sind sie es, die die „Drecksarbeit“ (Replikant Sapper Morton) leisten müssen:

Der Replikant ist der an seiner Uneigentlichkeit und Versklavung, an seiner Fremdbestimmung und Unvollständigkeit leidende Mensch. Insofern ist es ziemlich wahrscheinlich, dass in unserer

Nachbarschaft eine Menge von Replikanten leben. Oder sollte man selbst ... ?" (Seeßlen 2017)

Allerdings droht die Freiheitsbewegung der Replikantinnen und Replikanten wiederum selbst in Unmenschlichkeit umzuschlagen, denn Freysa vom Widerstand fordert den Tod Deckards. – Dem Film lässt sich vor diesem Hintergrund die Botschaft entnehmen, marginalisierten, versklavten etc. Menschen und in dieser Hinsicht womöglich sich selbst zu helfen (vgl. Kapitel 5.2 und 6.), ohne dabei in unmenschliche Extreme zu verfallen. In diesem Zusammenhang steht eine Selbstüberprüfung an, inwiefern die eigene Person Replikantin, Replikant oder Blade Runner ist oder evtl. ein Wallace bzw. eine Freysa etc.

Der Film warnt vor Hybris, wie sie Niander Wallace (gespielt von Jared Leto) personifiziert, der sich die Sterne untertan machen will und seine eigene Schöpfung unmittelbar nach ihrer Geburt brutal hinrichtet (da sie ihm nicht perfekt bzw. ökonomisch genug ist). Wallace kommt als eine Art Demiurg und Verführer in Frage. Er will Deckard mit einer Replik seiner einstigen Geliebten verführen bzw. bestechen. Dieser lehnt die Replik allerdings ab, was nach den Gründen für sein Handeln fragen lässt. Es spricht einiges dafür, dass für Deckard seine ursprüngliche Geliebte nicht einfach ersetzbar ist – wie irgendeine Maschine –, sondern einmalig – wie ein Mensch. Die unverwechselbare Identität der Geliebten mag auch an Unsichtbarem hängen, z. B. an gemeinsam verbrachter Zeit, an einer bestimmten Aura; sie ist gebunden an ein und denselben Körper bzw. Leib. Die unverwechselbare Identität

und die besondere Qualität bestimmter Beziehungen wären demnach durch keine noch so perfekte Replik, durch keinen noch so perfekten Ersatz bzw. durch kein noch so perfektes Rest(selbst)bild austauschbar bzw. genauso wiederholbar und wären damit nicht nur eine Konstruktionsleistung eines Subjekts, sondern lägen auch im jeweiligen Gegenüber bzw. Original begründet und wären damit einer totalen einseitigen Verfügbarkeit entzogen. Die damit angesprochene Dignität lässt sich nicht nur für Lebewesen und deren Beziehungen reklamieren, sondern auch für Natur und Dingwelt (insofern sie kreatürlich sind, in Erinnerungs- und Vertrauenszusammenhängen, in diversen weiteren Beziehungen stehen etc.).

Die Konstellation Deckard, Rachael (Replikantin und Geliebte Deckards) und Replik von Rachael ähnelt der Konstellation Joe, Joi bzw. Joes künstlicher Intelligenz und Joi als überdimensionales Frauenhologramm – eine weitere Parallele zwischen Deckard und Joe, insofern beide ihre Partnerin verloren haben, die für sie nicht ersetzbar ist. Einmal mehr wird auf dieser Spur die Ähnlichkeit zwischen Deckard und Joe deutlich (vgl. auch den Alkoholkonsum), der als Nachfolger Deckards in Frage kommt. In diesem Zusammenhang wird ein Zusatz sichtbar, den *Blade Runner 2049* gegenüber seinem Vorgänger leistet: Die Fortsetzung dehnt die Frage nach der Menschlichkeit von Replikantinnen und Replikanten (*bioengineered humans*) auch auf die Frage nach der Menschlichkeit von holografisch visualisierten künstlichen Intelligenzen aus.

Niander Wallace scheint für den Eigenwert der Natur und seiner Schöpfungen (Replikantinnen und Replikanten) blind zu sein. U. a. wird dies an Szenen deutlich, die in den pflanzenlosen Räumen der *Wallace Corporation* stattfinden. Die Räume erscheinen monoton und steril (und von Zwielight geprägt). Allein die Eigenart des Lichts, das an Wasser denken lässt, verschafft eine gewisse (trostlose) Verlebendigung und weist den Ort symbolisch als Schöpfungsstätte (künstlichen Lebens) aus, insofern Leben im Wasser entstanden ist (Evolution). Auch eine Art Geburt einer (erwachsenen) Replikantin, die vorher in einer Art Retorte, einer übergroßen, transparenten Plastiktasche verwahrt worden ist, unterstreicht eine sterile Atmosphäre. In Vitrinen sind (tote) Replikantinnen und Replikanten bzw. deren Entwicklungsstufen – abgeschirmt – konserviert und zur Schau gestellt, ein Anblick, der makaber anmuten mag, da die toten Replikantinnen und Replikanten in den Vitrinen zu Anschauungsobjekten degradiert sind und ihnen keine Intimität zugestanden wird, die einem toten Leib normalerweise zugestanden wird.

Während die Dignität und der Wert der ersten Schöpfung – Natur – gerade in Filmbildern zum Ausdruck kommen, die ihre Zerstörung und ihre auffällige Abwesenheit zeigen, kommt die Dignität der zweiten Schöpfung durch Filmbilder zum Ausdruck, die die Menschlichkeit der Replikantinnen und Replikanten bzw. der holografischen Visualisierungen künstlicher Intelligenz erweisen (z. B. Joi und der Regen). – Bei der Bilderausstellung, als die der

Film *Blade Runner 2049* begriffen werden kann, geht es gerade auch um das Thema: Menschlichkeit und Unmenschlichkeit.

In religiöser Perspektive scheint es auf den ersten Blick keinen Hinweis auf eine große Transzendenz zu geben, der eine Heilung der Welt in Gänze zuzutrauen wäre. Dafür mag diese Welt auch zu kaputt, zu unübersichtlich und zu hoffnungslos wirken. Die überdimensionalen (Werbe-)Hologramme mögen bisweilen zwar wie Gottheiten anmuten und Bedeutendes repräsentieren (in der Blade-Runner-Welt nicht zuletzt die jeweilige Firma, von der sie stammen, oder das Geschäft, für das sie werben), doch handelt es sich bei ihnen zugleich auch um eine Art holografische Fata Morgana, um eine Art computergenerierte Halluzination – unberührbar und unerreichbar. – Rettung und Menschsein scheinen aber im Kleinen möglich zu sein, wofür gerade das Filmende spricht. Andererseits schließt der Film eine große Transzendenz nicht aus. Nicht nur im Rahmen der Dystopie mag sie im Alltag, im Bemühen um Menschlichkeit, in der Einzelrettung und in der Liebe aufscheinen oder zumindest einen potenziellen Ort etc. haben (Kumher 2019).

Vielleicht ist es nur ein unmerklicher Riss, durch den etwas Licht in eine hoffnungslose Welt dringt ... Ein Beispiel für diese Möglichkeit mag Jois performativer Akt sein, als Joe in Las Vegas verwundet und Deckard festgenommen wird: Als deutlich ist, dass sie in Kürze durch Luv ausgeschaltet werden bzw. sterben wird, ruft sie dem am Boden liegenden Joe zu: „I love you.“ Nicht nur diese Zusage dürfte ihre Vernichtung überdauern und vielleicht von etwas

viel Größerem zeugen. Und es dürfte in diesem Film kein Zufall sein, dass diese Worte von einer künstlichen Intelligenz (AI) stammen, deren Art, Aussehen, Programm etc. (vgl. überdimensionales Frauenhologramm, s. u.) in der Blade-Runner-Welt wiederum von der *Wallace Corporation* vermarktet werden. Selbst in diesem Kommerz ist offenbar Intimität und Liebe bzw. die Entstehung von Menschlichkeit möglich.

3. Zur Hebung des Bildungspotenzials von *Blade Runner 2049* mit Hilfe von Bildern

3.1 Bildungsrelevanz und Herausforderung

Wenn das Bildungspotenzial von *Blade Runner 2049* speziell in der Botschaft gesehen wird, Mensch zu bleiben bzw. zu werden und nicht zu einer Maschine zu werden, ist der Film angesichts vieler Tendenzen zu Beginn des 21. Jahrhunderts – Ökonomisierung, Maschinisierung, Homogenisierung etc. – hochaktuell und lebensrelevant.

In medienpädagogischer Perspektive ist es allerdings eine Herausforderung, einen Film wie *Blade Runner 2049* in konkreten Bildungszusammenhängen zu besprechen. Dies liegt u. a. an der Länge des Films und an seiner Komplexität. Angesichts seines intellektuellen Anspruchs, seiner sinistren Atmosphäre und seiner Gewaltdarstellungen ist der ganze Film erst für Schülerinnen und Schüler ab 16 oder sogar 18 Jahren empfehlenswert und darüber hinaus für Studierende bzw. Erwachsene.

Die Komplexität von *Blade Runner 2049* hängt unter anderem damit zusammen, dass es sich bei ihm um einen Fortsetzungsfilm handelt, der zudem auf seinen Vorgänger mehrfach anspielt. Um den Film verstehen und ausloten zu können, sind diverse Kenntnisse erforderlich, die auch das Genre bzw. andere Filme betreffen (Intertextualität), so z. B. Filme, die die Roboterthematik bzw. die Thematik künstlich hergestellten Lebens betreffen (Kumher 2011).

3.2 Fokussierung auf Einzelbilder und mögliche Inspirationsquellen

Angesichts der medienpädagogischen Herausforderungen, die der Film *Blade Runner 2049* aufgibt (vgl. Kapitel 3.1), wird im Folgenden ein Vorschlag zur Hebung des Bildungspotenzials von *Blade Runner 2049* gemacht, bei dem auf eine Auseinandersetzung mit ausgewähltem Filmmaterial gesetzt wird (Staiger 2010: 99). Näherhin sollen einzelne Filmbilder bzw. Screenshots bzw. Frames (zur weiteren Differenzierung vgl. Pfeiffer/Staiger 2010: 6) dafür verwendet werden, dem Film und seinem Bildungspotenzial auf die Spur zu kommen, wobei Bilder aus vergangenen Kunstepochen zu Hilfe genommen werden, um die ausgewählten Filmbilder zu erschließen.

Ein Film lässt sich als eine Galerie von (Einzel-)Bildern bzw. Fotos begreifen, die Bilder zu einem Thema bzw. mehreren Themen versammelt und sie in einen Zusammenhang bringt, um dadurch eine Geschichte bzw. Geschichten zu erzählen. Der Film *Blade Runner 2049* kann in diesem Kontext als eine Ausstellung von Bildern verstanden werden, die durch eine gewaltige Bildsprache

bestehen. Viele Filmbilder erinnern an Themen bzw. Motive vergangener Epochen, gerade auch an die der Romantik. Dies dürfte kein Zufall sein, denn in der Romantik waren die (literarische) Beschäftigung mit künstlichen Menschen – z. B. E. T. A. Hoffmanns *Der Sandmann* (Hoffmann 2015; vgl. auch Automat und Augenmotiv) – und die Aufmerksamkeit für die Natur bzw. Schöpfung – z. B. Caspar David Friedrich – viel behandelte Themen. Überdies erinnert u. a. die Farbgebung des Films *Blade Runner 2049* bisweilen an Gemälde von William Turner.

Eine Initialzündung für die Beschäftigung mit Natur (Schöpfung) und speziell dem Wald in der Romantik ist die massive Abholzung bzw. das Verschwinden von Wäldern in dieser Zeit. Die Zerstörung von Natur im Anthropozän bzw. die nahezu abgeschlossene Zerstörung und Verseuchung der Natur in einer möglichen Zukunft kann als ein weiterer Impuls dafür angesehen werden, sich mit Natur auseinanderzusetzen bzw. sich ihr zuzuwenden. – Der Cyberpunk, dem sich *Blade Runner* und *Blade Runner 2049* auch zuordnen lassen, gilt als inspiriert von der Romantik bzw. von der Schwarzen Romantik. Hierbei adaptiert der Cyberpunk Themen und Motive aus der Romantik, um sie für seine eigenen Aussagen zu transformieren und fruchtbar zu machen.

Die Ähnlichkeit zwischen Filmbildern und Bildern vergangener Epochen lässt an die Möglichkeit denken, die älteren Bilder zu Hilfe zu nehmen, um die Filmbilder zu deuten und auszuloten. Bei der Suche nach Filmbildern, die dazu dienen, den Film möglichst weitgehend zu erschließen, sind folgende Fragen hilfreich: Welche

Filmbilder sind für den Film signifikant bzw. exemplarisch? Welche Filmbilder enthalten den Film *in nuce*? Welche Filmbilder treffen den thematischen Kern des Films?

Mit Blick auf die Filmbilder, die durch frühere Bilder inspiriert sein mögen, lässt sich auch sagen, dass sie die Filmhandlung auf ihre spezifische Weise erzählen bzw. zeigen und darüber hinaus weitere Geschichten erzählen bzw. daran erinnern können, worunter sich auch frühere Geschichten (oder Teile davon) bzw. Geschichten vergangener Zeiten subsumieren lassen (z. B. die *Ilias*). Zudem stellt sich in diesem Kontext die Frage, ob Filmbilder auch eine (ganz) andere Geschichte erzählen können als die der jeweiligen eigentlichen Handlung. Auch in diesem Zusammenhang sind die jeweiligen Kameraperspektiven – Normalsicht (Augenhöhe), Untersicht bzw. Froschperspektive, Aufsicht bzw. Vogelperspektive (Staiger 2010: 47–48) – und Einstellungsgrößen – Weit-Einstellung bzw. Panorama, Totale, Halbtotale, amerikanische Einstellung, Halbnah, Nah, Groß (Staiger 2010: 49) – mit ihrer je eigenen Wertigkeit und möglichen Funktion bedeutsam (z. B. Bilder, die der Handlung einen Kontext geben, und Bilder, die die handelnden Personen bzw. Ausschnitte von ihnen fokussieren). Beispielsweise zeigt *Blade Runner 2049* mit seinen Panoramabildern häufig die Geschichten einer zerstörten bzw. zurückgedrängten oder brutal domestizierten Natur sowie die Geschichte von Einsamkeit, Verlassenheit und Anonymität, was auf der Tonspur weitestgehend unbesprochen bleibt. Die Hintergrundbilder bzw. Panoramabilder geben den Handlungsträgerinnen und -trägern einen Kontext, lie-

fern für die Handlung zusätzliche (womöglich entscheidende) Informationen und legen bzgl. des Geschehens bestimmte Deutungen nahe; sie sind gewissermaßen eine Bühne und der Deutungsrahmen für das Geschehen. Durch andere Panoramabilder etc. wäre das Geschehen ggf. auch anders (plausibel) interpretierbar.

Die Kenntnis von (Vor-)Bildern (und Bildgattungen) versetzt dazu in die Lage, ähnliche Bilder bzw. Bildzitate und Filmzitate (Bienk 2014: 126–127) wiederentdecken zu können. Dies kann u. a. eine Hilfe dafür sein, der Bedeutung der (Film-)Bilder auf die Spur zu kommen. – Es ist häufig nicht unwahrscheinlich, dass Ähnlichkeiten zwischen (Film-)Bildern der Vergangenheit und (Film-)Bildern der Gegenwart darauf zurückzuführen sind, dass die früheren Bilder als Inspirationsquelle bzw. als Vorbilder genutzt worden sind. Dies liegt auch daran, dass Filmemacherinnen und -macher immer auch Bildexpertinnen und -experten sind bzw. dass es sich bei ihnen jeweils um ein Team von Bildexpertinnen und -experten handelt (das aufgrund seiner unterschiedlichen Spezialisierungen differenziert wird).

Ein weiterer Grund speziell für die Verwendung bekannter Vorbilder dürfte damit zu tun haben, dass diese (Vor-)Bilder bereits funktioniert haben bzw. funktionieren, insofern sie Aufmerksamkeit erregt haben und mit etwas verbunden werden (z. B. mit bestimmten Bildaussagen, bestimmten Personen, mit einer bestimmten Epoche, mit einer bestimmten Ästhetik), und im Gedächtnis einer Kultur, mehrerer Kulturen und/oder sogar in einem globalen Bildgedächtnis präsent und abrufbar sind. Das

Publikum hat in diesem Zusammenhang auch die Chance zur Wiederentdeckung der Vorlagen, was u. a. intellektuellen Genuss bedeuten kann – auch mit Blick darauf, dass die Bilder, die durch ältere Bilder inspiriert worden sind, diese nicht genau reproduzieren müssen, sondern im Sinne eigener bildnerischer Aussagen verändert sein können.

3.3 Symbolhaltigkeit

Bei der Sichtung des Films *Blade Runner 2049* fallen eine Reihe bemerkenswerter Einzeleinstellungen auf, so z. B. Felder bzw. Monokulturen aus der Vogelperspektive, ein abgestorbener Baum, eine riesige Halle, in der Kinder arbeiten bzw. selbst als Roboter (bzw. Arbeiterinnen und Arbeiter) fungieren müssen, ein Holzpferd, eine Art Tor (vgl. Las Vegas), eine Kuppel, unter der eine Frau ihr Dasein fristet. Gerade mit Blick auf diese Bilder fällt vieles auf, was als Symbol in Frage kommt. Beim Holzpferd, an das sich Joe erinnert und das er findet, handelt es sich um eine Art Kinderspielzeug, das im Filmkontext weitere Bedeutungen zu haben scheint: Das Pferd verweist auf das Thema der (Kindheits-)Erinnerung und damit auch auf das Thema Identität. Hierfür spricht, dass sich auf dem Pferd ein Datum befindet, das sich als Todes- und Geburtsdatum erweist. Es erinnert an den Tod einer Mutter und zugleich an eine Geburt. Das Pferd ist aus Holz gefertigt und damit eine Kulturleistung, ein Artefakt. Darüber hinaus könnte es auf das Trojanische Pferd und damit auf das unbemerkte Einschleusen von Leben anspielen. Als weitere Symbole kommen u. a. das Auge, das Tor, das Klavier und der abgestorbene Baum

(z. B. Baum des Lebens, der Erkenntnis) in Frage. Auch die Stadt Las Vegas ist im Film symbolträchtig. Als ehemalige Stadt des Geldes und des Vergnügens wird sie hier in einem verseuchten Gebiet als Zufluchtsort von Deckard gezeigt und stellt damit eine merkwürdige Spiegelung dar.

3.4 Tradierungsprozesse

Eine Bildungschance bei der Besprechung von Filmbildern liegt auch darin, Tradierungsprozesse transparent zu machen, die Bilder betreffen, bzw. konkret zu klären, dass Bilder, Fotos und Filmbilder (Bienk 2014: 126–127) der Vergangenheit dafür in Frage kommen, Filmbilder und -sequenzen inspiriert zu haben. Beispielsweise ist die Stadt in *Blade Runner* von *Metropolis* (D 1927) inspiriert, wobei schon die Konzeption von *Metropolis* bildnerisch beeinflusst ist.

The cities in *Metropolis* und *Blade Runner* are massive, but each is punctuated by a monumental building – the Stadtkrone Tower and the Tyrell Building, respectively. The tower in *Metropolis* is modelled on Brueghel's 1563 rendering of the Tower of Babel; the corporate headquarters of the later film quotes Mayan pyramids. (Bukatman 1997: 63)

Bei der Zuhilfenahme von Bildern zur Deutung von jüngeren (Film-)Bildern ist zu bedenken, dass die älteren Bilder in einer bestimmten Zeit und Kultur entstanden sind, durch die sie mehr oder weniger stark geprägt sein können. Deshalb kann es sein, dass bei der Deutung Implikationen der älteren Bilder auf die neueren (Film-)Bilder *projiziert* werden. Ein Beispiel für eine sol-

che Implikation ist die christliche (Bedeutungs-)Ladung von Bildern älterer Epochen (z. B. deutsche Romantik). Allerdings kann es aus verschiedenen Gründen durchaus statthaft und plausibel sein, die jeweiligen Implikationen in eine Deutung der neueren Bilder einzubringen, zumal wenn es nicht unwahrscheinlich ist, dass die älteren Bilder als Inspiration für die jüngeren (Film-)Bilder fungiert haben und/oder die jeweiligen Filmmacherinnen und -macher durch denselben Kulturstrom (mit-)geprägt sind (bzw. darin verflochten sind), in dem die älteren Bilder entstanden sind, bzw. an diesem Kulturstrom partizipieren. In diesem Fall besteht die Möglichkeit, dass bzgl. der jüngeren Bilder mit den Bedeutungs-ladungen der älteren Bilder bewusst gearbeitet wird bzw. worden ist, auch um durch eine kreative Adaption zu eigenen Bildaussagen zu kommen.

In diesem Zusammenhang kann beispielsweise eine spezielle religiöse und kulturelle Perspektive (Ladung) mit Blick auf ein weltweites Publikum geweitet bzw. polyvalent konzipiert werden, so dass auch ein internationales und deshalb kulturell diverses Publikum Zugang zu bestimmten Sinngehalten etc. haben kann bzw. auf der Basis der Filmrezeption zur Konstruktion bestimmter Deutungen in der Lage ist. – Der Blick in die Geschichte von Adaptionen bzw. Tradierungsprozessen zeigt, dass die Adaption von Erzählstoffen zu einer kulturellen und religiösen Überformung führen kann (z. B. Christianisierung); es kann allerdings auch dazu kommen, dass religiöse Bestandteile der Vorlage bei ihrer Adaption herausgelöst werden bzw. worden sind (Profanisierung).

Beispiele aus der Blockbuster-Kultur zeigen zudem, dass Tradierungsprozesse Transformationsprozesse sein können, die kulturelle und religiöse Polyvalenz anzielen, auch um ein möglichst großes Publikum zu erreichen. Hierbei kann es wiederum gerade der Fall sein, dass gezielt mit Vorlagen aus verschiedenen Zeiten und Kulturen gearbeitet wird, die zu einer Art *patchwork* verarbeitet werden. Diese popkulturellen Vermischungen kommen besonders gut als (Kommunikations-)Material für internationale Verständigung in Frage (u. a. auch aufgrund ihrer internationalen Beliebtheit und Verbreitung). Schließlich ist es möglich, dass sich alle drei erwähnten Varianten bei ein und derselben Adaption finden. – Ein Traditionsstrom kann auch als eine Art Fluss begriffen werden, der Verschiedenes mit sich führt, sich verändert und zugleich mehr oder weniger Kontinuität wahrt; er kann versiegen; er kann aber auch elektrisieren, u. a. indem er zu Begeisterung, Faszination und Inspiration führt, bzw. als Elektrizität begriffen werden, wenn er etwas in Gang setzt, zur Verlebendigung austrägt, etwas befruchtet oder wiederbelebt etc. Ein Traditionsstrom kann sich ausdifferenzieren und in verschiedene Ströme trennen; Traditionsströme können sich auch vermischen und sich zu einem einzigen Strom vereinen.

3.5 Filmbildkompetenz und möglicher Verwendungszusammenhang

Die Fokussierung einzelner Filmbilder und die Zuhilfenahme weiterer Bilder zu ihrer Deutung lässt sich gezielt dafür einsetzen, um Bildkompetenz bzw. Filmbildkompetenz zu fördern. Hierunter kann u. a. das Wissen verstanden werden, dass Filme aus Einzel-

bildern bzw. aus einzelnen Einstellungen, Szenen, Sequenzen und Akten (Bienk 2014: 105–106) bestehen und dass sich einzelne Filmbilder – wie z. B. Gemälde – analysieren und deuten lassen. Hierzu gehört auch das Wissen, dass Filmbilder – wie Gemälde etc. – überlegt aufgenommen werden bzw. dass sie arrangiert und komponiert sind, um ganz bestimmte Inhalte zu präsentieren, eine ganz bestimmte Ästhetik zu erzielen, bestimmte Botschaften zu transportieren etc. Gerade bei einem so aufwendigen Film wie *Blade Runner 2049* dürfte es der Fall sein, dass der Zufall bzgl. der Filmbilder und des Filmtons nahezu ausgeschlossen worden ist. Ein Beispiel dafür ist das Buch, das zwischen Joi und Joe kurz zum Thema wird und in diesem Kontext auch gezeigt wird. Es handelt sich dabei um einen Roman von Vladimir Nabokov: *Pale Fire/Fahles Feuer* (Nabokov 2008). Die Einbringung des Buches kann als Intertextualität verstanden werden, wobei sich gerade zwischen diesem Buch und dem Film konkrete Bezüge herstellen lassen, die plausibel und erhellend sind.

Das Buch kann als Hinweis für eine Interpretationsmöglichkeit des Films verstanden werden, als ein Anspruch des Films, als ein Kommentar zum Film, als eine Selbstreflexion etc. – Zudem kann unter Filmbildkompetenz die Fähigkeit verstanden werden, den Film bzgl. seiner Abschnitte bzw. Schnitte differenzieren zu können (z. B. ganzer Film, Filmsequenzen, Einstellungen bzw. Einzelbilder etc.), was eine spezielle Wahrnehmungskompetenz impliziert. – Filmbildkompetenz ist zudem die Fähigkeit, Einzelbilder bzw. Einstellungen, Sequenzen, Akte und den Ganzfilm plausibel

deuten zu können. Dies impliziert u. a. Kenntnisse bzgl. der möglichen Bedeutungen der Tonspur und ihren möglichen Zusammenhängen zu den Filmbildern bzw. -sequenzen sowie Kenntnisse bzgl. Schnitt bzw. Montage und ihrer möglichen Funktionen (z. B. Sinnstiftung). – Eine solche Filmbildkompetenz konvergiert mit *visual literacy*, die die Fähigkeit meint,

Bilder zu ‚lesen‘, also ihnen verstehend Sinn und Bedeutung abzugewinnen. Nicht nur bei Filmen, sondern auch bei Fotos und anderen bildlichen Darstellungen kommt es darauf an, Darstellungsintentionen zu verstehen und eine ‚Botschaft‘ zu sehen, nicht nur abgebildete Objekte auf Papier, Bildschirm oder Leinwand. (Abraham 2009: 27)

Und wie bei „Medienkulturkompetenz“ geht es um die Fähigkeit, verschiedene „Kompetenzen miteinander zu verbinden und so die komplexen multitextuellen und multimedialen Erscheinungsformen reflektiert zu erfassen“ (Staiger 2007: 266). Filmbilder des Films *Blade Runner 2049* eignen sich beispielsweise gegen Ende einer Sequenz zur Romantik bzw. beim Thema Romantik (im Literatur-, Religions-, Kunst- bzw. Filmunterricht bzw. ggf. in einem fächerübergreifenden Unterricht) im Rahmen einer Anforderungssituation, in der sich Kompetenzerwerb überprüfen und fördern lässt, und auch beim Nachdenken über Menschsein in verschiedenen Kontexten. Adaptierte bzw. transformierte Motive und Themen (Inhalte) der Romantik lassen sich (wieder-)entdecken und ihre neue Bedeutung kann in diesem Zusammenhang aufgedeckt werden. Dabei lässt sich zugleich ein Beitrag zur Erschließung einer weiteren Literatur- und Filmströmung – Cyberpunk –

leisten und die Filmbilder können exemplarisch dazu Verwendung finden, Einblicke in Tradierungsprozesse zu erhalten. Es lässt sich dadurch klären, wie Kunstwerke etc. aus früheren Epochen aufgenommen werden, um Bezug auf aktuelle und mögliche zukünftige Umstände zu nehmen und um entsprechende Bild- bzw. Filmaussagen zu treffen.

Um den (Ganz-)Film bei der Deutung einzelner Filmbilder fruchtbar zu machen, lassen sich bei der Besprechung einzelner Filmbilder bzw. Bilder Informationen gezielt nachreichen. Diese können in Zusammenfassungen der Filmhandlung bestehen, in Dialogen, die im Film vorkommen, in Informationen über Gattungszusammenhänge und Filmtheorie etc. In diesem Zusammenhang verdienen bei der Deutung von Filmbildern die Einstellung bzw. die Szene besondere Aufmerksamkeit, in die das zu deutende Bild eingebettet ist, sowie der Ton, der während der Einstellung bzw. Szene zu hören ist (z. B. Wörter bzw. Aussagen, Sound, ein Lied etc.).

Die Besprechung von Filmbildern kann auch deswegen so ergiebig sein, weil beispielsweise Filmbilder derselben Einstellung nur in Details voneinander abweichen können. Hiermit geht in medienpädagogischer Perspektive die Chance einher, dafür sensibilisieren zu können, dass mit der Änderung von Details bei Filmbildern bedeutende Unterschiede bzgl. ihrer jeweiligen Deutung verbunden sein mögen – auch mit Blick auf ihre Besprechung im Kontext älterer Bilder. Ein Beispiel hierfür ist die Einstellung, in der Joe einen einsamen Baum passiert (vgl. Kapitel 4.1). Diese Einstellung ist mit Joe und ohne ihn zu haben, denn er verschwindet

für Augenblicke hinter dem Baum. Für die Wirkung und Deutung eines Bildes kann es aber wichtig sein, ob ein Mensch auf dem Bild zu sehen ist oder nicht.

4. Analyse einzelner Filmbilder mit Hilfe ähnlicher Bilder

4.1 Der abgestorbene und der einsame Baum

An seinem Anfang zeigt der Film Bilder einer Farm. In diesem Kontext sind auch Bilder eines Baums zu sehen, der anscheinend abgestorben ist. Neben dem Baum ist ein Gebäude zu erkennen und menschliche Artefakte. Die Landschaft wirkt öde, wüst und leer und der tote Baum erscheint als Überbleibsel einer Natur, die verschwunden ist.



*Abbildung 1: Der abgestorbene Baum –
Denis Villeneuve (2017): Blade Runner 2049, TC: 00:10:26
© Alcon Entertainment, Columbia Pictures et al.*

Im weiteren Verlauf bemerkt Joe unter dem Baum eine Blume. Davon aufmerksam gemacht lässt er von einer Drohne das Erdreich unter dem Baum untersuchen und findet etwas: Die Weiterführung der Untersuchung wird ergeben, dass Joe die sterblichen Überreste einer Replikantin entdeckt hat, die bei der Geburt ihres Kindes gestorben ist. Die Blume war – sehr wahrscheinlich von dem Replikanten, der die Farm bewohnt hatte – auf dem Grab der Replikantin niedergelegt worden und hat es gewissermaßen markiert bzw. für Joe auffindbar gemacht.

Die Szene der Grabauffindung gewinnt auch vor dem Hintergrund Bedeutung, dass der Anfang einer Bestattungskultur (z. B. Grabbeigaben) als Indiz für den Beginn von Menschlichkeit gilt. Der Blumenschmuck auf dem Grab zeugt ebenfalls von Menschlichkeit, da Menschen insbesondere an den Stellen, an denen ihre To-

ten beerdigt sind, dieser Menschen auf spezielle Weise gedenken (z. B. indem sie Blumen auf Gräbern niederlegen). – Im Kontext von *Blade Runner 2049* und der Frage, ob Replikantinnen und Replikanten wie Menschen sind bzw. Menschen sind, ist die Szene äußerst relevant, weil offenbar ein Replikant einer Replikantin gedacht und dadurch Menschlichkeit erwiesen hat.



Abbildung 2: Friedrich, Caspar David (1822):
Dorflandschaft bei Morgenbeleuchtung / Einsamer Baum
© Wikimedia Commons: https://de.wikipedia.org/wiki/Dorflandschaft_bei_Morgenbeleuchtung

Ein Bild von Caspar David Friedrich *Dorflandschaft bei Morgenbeleuchtung* bzw. *Der einsame Baum* (s. u.), das dem Filmbild zumindest etwas ähnelt, sich zugleich aber auch auffallend von ihm unterscheidet, kann dabei helfen, der Bedeutung bzw. den Bedeutungen des ausgewählten Filmbildes auf die Spur zu kommen (evtl. ohne den ganzen Film gesehen zu haben). Dies liegt auch daran, dass das Bild einen Kontrast zum Filmbild darstellt, inso-

fern Natur auf ihm deutlich zu erkennen ist (z. B. Bäume). Die Spitze des einsamen Baumes mag zwar abgestorben sein, aber der Großteil des Baumes ist es nicht. Gerade auch der Farbkontrast unterscheidet das Werk aus der Romantik von dem Filmbild. Im Vergleich mit dem Werk von C. D. Friedrich fällt die Ödnis auf dem Filmbild umso mehr ins Auge und deutet damit auf ein Thema des Films hin, nämlich auf die Zerstörung der Natur.

Die Ähnlichkeit der Bilder hat damit zu tun, dass auf beiden Bildern ein bestimmter Baum auffällt. In diesem Zusammenhang kann die Beschäftigung mit Werken vergangener Epochen zudem für deren Symbolhaltigkeit und die Möglichkeit der Symbolträchtigkeit von Bildern insgesamt sensibilisieren. *Der einsame Baum* ist in dieser Hinsicht verschiedentlich interpretiert worden und hat sich im Kontext seiner Interpretationen als ergiebig und vieldeutig erwiesen. – Vor diesem Hintergrund wird der Baum im Film *Blade Runner 2049* als Symbol plausibel mehrfach deutbar. Als abgestorbener Baum mag er einerseits den Tod der Natur konzentriert zur Anschauung bringen – die Abwesenheit von Natur, das Resultat ihrer Vernichtung und ihre brutale Domestizierung werden im Film auch an anderen Stellen eindrucksvoll gezeigt.

Zudem befindet sich unter dem Baum ein Grab, das von Tod kündigt. Andererseits birgt der Baum Leben, insofern er und eine Blume auf eine Replikantin hinweisen, die ein Kind zur Welt gebracht hat, was im Film auch als Wunder gedeutet wird. Ein Datum, das Joe bei einer späteren Untersuchung am Baum findet, ist nicht nur ein Todesdatum, sondern zugleich ein Geburtsdatum, näm-

lich das des Kindes der Replikantin. Hiermit mag eine Gemeinsamkeit zwischen Filmbild und Werken der Romantik angesprochen sein, denn auch in dieser Epoche und speziell bei Caspar David Friedrich findet der enge Zusammenhang zwischen Tod und Leben symbolisch seinen Ausdruck (Schmied 1992: 30). Eine weitere Gemeinsamkeit lässt sich in den Bewegungstendenzen sehen, von der beide Bilder zeugen mögen: *Der einsame Baum* mag durch seine unterschiedlichen Bildzonen einerseits von einer Vorwärtsorientierung erzählen, andererseits durch die Natur von einem Zyklus (Schmied 1992: 102–104). Das Filmbild zeugt von Vorwärtsentwicklung anhand der menschlichen Artefakte und bringt diese Bewegung möglicherweise auch durch den Baum zur Anschauung (s. u.). Der Tod (der Natur und einer Replikantin) mag auf das Ende eines Zyklus hinweisen. Im Nachhinein wird zudem deutlich werden, dass die Replikantin neues Leben zur Welt gebracht hat und dass sich der Werdegang Joes als eine Art Wiederholung des Werdegangs Deckards begreifen lässt – und zugleich als dessen Fortsetzung.

Ein Baum mag an den von Charles Darwin skizzierten Baum des Lebens denken lassen (Glaubrecht 2009), der Evolution veranschaulicht, und zugleich an den kosmischen Baum erinnern; die Vertikale lässt sich als Verbindung von Erde und Himmel begreifen und als Bindeglied zwischen Irdischem und Himmlischen verstehen (Eliade 1961: 96). In jüdisch-christlicher Perspektive kann es sein, dass ein Baum auf den Paradiesgarten in der Bibel (vgl. Gen 2,8) verweist, speziell auf den Baum der Erkenntnis und den

Baum des Lebens. Gerade im Film *Blade Runner 2049* – so wie auch in anderen Science-Fiction-Filmen, in denen künstliches Leben – z. B. *Ex Machina* (2015) – geschaffen wurde oder menschliches Leben künstlich verändert wurde – z. B. *Ghost in the Shell* (2017) – ist eine solche Deutung eines Baums plausibel, insofern es die künstliche Erschaffung von Replikantinnen oder Replikaanten sowohl mit (verbotener) Erkenntnis als auch mit (neuem) Leben zu tun hat.

Ein Mythos – in dem Fall ein biblischer Mythos – fungiert hier als Hintergrundfolie für eine Deutung, die den Wert der Zweitschöpfung und zugleich deren Leid anspricht. Im Kontext dieser Deutung schwingen die allgegenwärtige Zerstörung der Natur, aber zugleich auch das entstandene neue Leben mit. Auf dieser Sinnlinie mag hier der Baum wie das Kreuz einerseits Symbol für den Tod sein, für die gemarterte Natur im Allgemeinen wie auch für das Leid der Replikantinnen und Replikanten im Speziellen, die Furcht vor ihrer Verfolgung haben müssen und als Sklavinnen und Sklaven in den Blick rücken. Andererseits kommt der Baum als Symbol für das Leben in Frage, denn unter dem Baum verbirgt sich das Zeugnis dafür, dass Leben weitergeht und dass das Wunder der Geburt möglich ist – insbesondere bei künstlich erschaffenem Leben. Damit sind Filmbotschaften angesprochen: Neues Leben hat sich entwickelt und verdient dieselbe Dignität wie menschliches Leben, denn es erfüllt die Kriterien menschlichen Lebens. Das neu entwickelte Leben ist dazu geeignet, das Leben der Verfolgten, Marginalisierten etc. zu repräsentieren und weist

zugleich auf ein Mehr an Menschlichkeit hin, da es eine Rückbesinnung auf Urmenschliches zeigt.

4.2 Wanderer über dem Müll- bzw. Nebelmeer

Auf der Suche wird das Flugauto Ks bzw. Joes abgeschossen und er muss auf einer riesigen Mülldeponie notlanden. Auf einer Anhöhe der Deponie gewinnt er einen trostlosen Überblick über das vermüllte Terrain. Der Anblick ist deshalb überaus trostlos, weil sich der Müll endlos zu erstrecken scheint und nur Zerstörtes, Ausrangiertes etc. sichtbar ist – kein Grün. Dem Panorama fehlt jeglicher Hinweis auf Hoffnung. – Die Wucht des Filmbildes hängt damit zusammen, dass K bzw. Joe aus einer Rückenansicht gezeigt wird, was Identifikation erleichtert und eben einen ganz ähnlichen Blick ermöglicht, wie er sich Joe darstellen dürfte.



*Abbildung 3: Der Wanderer über dem Müllmeer –
Denis Villeneuve (2017): Blade Runner 2049, TC: 01:03:26
© Alcon Entertainment, Columbia Pictures et al.*

Dieses Filmbild ist dazu geeignet, an Caspar David Friedrichs Bild *Der Wanderer über dem Nebelmeer* zu erinnern:

Damit wird auch ein inhaltlicher Kernbereich des Films angeschnitten: die Zerstörung der Natur – bei der gleichzeitigen Möglichkeit, künstliches Leben zu erschaffen. Das Thema „Zerstörung der Natur“ ist für viele dystopische Science-Fiction-Filme, die sich dem Cyberpunk zuordnen lassen, signifikant.

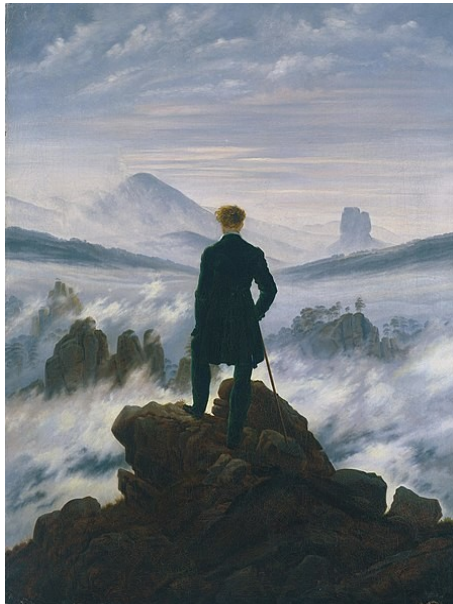


Abbildung 4: Friedrich, Caspar David (1818):

Der Wanderer über dem Nebelmeer

© Wikimedia Commons:

[https://de.wikipedia.org/wiki/Der_Wanderer_
%C3%BCber_dem_Nebelmeer b](https://de.wikipedia.org/wiki/Der_Wanderer_%C3%BCber_dem_Nebelmeer_b)

Die Ähnlichkeiten zum Bild von Caspar David Friedrich sind auffallend, u. a. weil K – wie die Person auf dem Bild des Romantikers – aus einer ähnlichen Perspektive (Rückenansicht) dargestellt wird. Evtl. hat das Bild sogar als Vorlage für die entsprechende Filmszene gedient. Ruinen bzw. verfallene Gebäude sind zwar auf dem Bild *Der Wanderer über dem Nebelmeer* nicht zu sehen, aber auf dem Filmbild scheinen sie vorhanden zu sein, womit ein Motiv der Romantik angesprochen ist. Wie in der Perspektive der Romantik und speziell (auf anderen Bildern) bei Caspar David Friedrich mögen sie auf dem Filmbild ein Zeichen für Vergänglichkeit sein,

aber auch auf das unaufhaltsame Fortschreiten der geschichtlichen Entwicklung verweisen (Geismeyer 2008: 49). Darüber hinaus scheinen Ruinen in der Blade-Runner-Zukunft – aus der Not heraus – noch genutzt zu werden.

Eine Gemeinsamkeit zwischen *Der Wanderer über dem Nebelmeer* und dem Filmbild lässt sich darin sehen, dass beide mit der Sehnsucht nach dem verlorenen Paradies in Zusammenhang gebracht werden können (Geismeyer 2008: 40). Die Unterschiede von Filmbild und Bild des Romantikers unterstreichen den Eindruck der zerstörten und verseuchten Natur in der Blade-Runner-Welt und sprechen für das Vorhandensein von Bildaussagen, die voneinander abweichen. Während es bei dem Bild des Romantikers u. a. um Unendlichkeit, ggf. um eine religiöse Erfahrung in der Natur bzw. durch ein Naturerlebnis gehen dürfte (Friedrich 1968: 214; Geismeyer 2008: 33; Bark/Nayhauss 2011: 75–76), ist der Blick in die Ferne auf dem Filmbild trostlos. Nahezu unendlich scheint hier die Vermüllung zu sein, was eher dazu geeignet ist, die Zuschauerinnen und Zuschauer zu erschrecken und gleichzeitig traurig zu stimmen, auch insofern das Filmbild eine aktuelle Schattenseite des Anthropozän und einer möglichen Zukunft zeigt. – u. a. mit dem Blick in die Natur, in die Ferne und mit dem hohen Berg in der Ferne können auf dem Bild des Romantikers eine prospektive und metaphysische Dimension angesprochen sein (Geismeyer 2008: 40). Dagegen ist die Natur auf dem Filmbild durch Müll verdeckt und wohl auch zerstört. Sogar der Himmel hat einen traurigen Ton und ist womöglich durch Smog belastet.

Statt der Natur sind Müllteile auf dem Filmbild zu sehen, die in ihrer Eigenart nicht dafür geeignet erscheinen, auf eine metaphysische Dimension zu verweisen und ein Gefühl der Erhabenheit zu wecken, dafür umso mehr ein Gefühl der Depression.

In puncto Religion gedeutet mag das Filmbild z. B. eine Gegend ohne Gott vorstellen, eine Müll-Hölle der Immanenz, oder eine Schöpfung, die zur Unkenntlichkeit gemartert wurde und besonders erlösungsbedürftig ist. Die Trostlosigkeit mag allerdings ein Anlass dafür sein, sich nach einem Urzustand (verlorenes Paradies) bzw. nach einer anderen Welt zu sehnen (s. o.). – Wenn man Joe als Repräsentationsfigur der Menschheit begreift, ließe sich bei diesem Bild auch noch die Deutung vertreten, dass hier der Mensch an seinem Abgrund steht bzw. auf die von ihm zerstörte Schöpfung (zurück-)blickt, ein düsteres Endzeitpanorama.

Dafür, dass mit Joe im Film nicht nur eine konkrete Person angesprochen ist, sondern dass er als Repräsentationsfigur in Frage kommt, spricht sein Name, der gleichzeitig auf Namenlosigkeit (Seeßlen 2017), auf einen Niemand bzw. einen Jedermann oder eine Jedefrau verweist, auf eine Otto Normalverbraucherin oder einen Otto Normalverbraucher, denn eine solche Person wird beispielsweise im Amerikanischen als Joe Blow – oder auch John Doe – bezeichnet.

4.3 You look like a good Joe. – Ecce homo

Weitere sehr einprägsame Filmbilder zeigen Officer K bzw. Joe in einer Situation, in der er (wohl auf einer Art von Brücke) einem

überdimensionalen Werbehologramm begegnet, einer nackten Frau, die ihn anspricht, wobei sie Folgendes zu ihm sagt: „Hello handsome. [Pause] What a day, hm? [Pause] You look lonely. I can fix that. [Pause] You look like a good Joe.“ – Während K durch seine jüngsten Erlebnisse geschunden ist, zeichnet sich das Frauenhologramm durch körperliche Perfektion aus und mag die künstliche Intelligenz Joes – Joi – auf eigentümliche Weise spiegeln und ließe sich als deren erotische und lustbetonte holografische Verkörperung interpretieren. Hierfür spricht auch, dass die künstliche Intelligenz Joes – Joi – Joe in seiner Wohnung ebenfalls mit „What a day“ angesprochen hat. – Das überdimensionale Frauenhologramm und Joe stehen in einem deutlichen Kontrast zueinander.



Abbildung 5: „What a day, hm?“ –

Denis Villeneuve (2017): Blade Runner 2049, TC: 02:11:03

© Alcon Entertainment, Columbia Pictures et al.

Das Filmbild, in dem das Frauenhologramm vor Joe kniet und über ihn nachzudenken scheint, zeigt Joe aus einer Rückenansicht und lädt das Publikum zur Identifikation mit Joe ein. In dieser Sichtweise erscheint Joe einmal mehr als Identifikations- und Schlüsselfigur. Fast scheint es so zu sein, dass das Hologramm über das Kinopublikum nachdenkt ... und mag dabei als eine Art Gottheit begriffen werden, die über ihre Schöpfung sinniert.

Das Hologramm könnte sich während seiner Pose fragen, um wen es sich bei diesem Menschen (Joe) im Speziellen und bei dem Menschen im Allgemeinen bzw. bei den Menschen überhaupt handelt. Auch wenn sich die Worte des Hologramms (Tonspur) aufgrund seiner Nacktheit als Verführung interpretieren lassen (s. Text), ist die Deutung der Filmbilder als anthropologische Reflexion mit Blick auf den Inhalt des Films plausibel, was zudem damit zusammenhängt, dass K sich unmittelbar nach der Begegnung mit der Frau an zwei Aussagen erinnert: „Dying for the right cause is the most human thing we can do“ und „Because you have never seen a miracle“.

Diese beiden Aussagen deuten darauf hin, dass es insbesondere an dieser Stelle um anthropologische Reflexion geht, wobei sich die Möglichkeit zur Wahrnehmung eines Wunders als Kriterium für Menschsein begreifen lässt. Zudem fungieren die beiden Aussagen bzw. Erinnerungen als eine Art Bindeglied zu den folgenden Szenen und mögen die Motivation Joes dafür darstellen bzw. steigern, die Rettungsaktion für Deckard zu starten. Auf dieser Interpretationsspur ginge es Joe dann darum, wie ein Mensch zu

sein bzw. wie ein Mensch sein zu wollen. Dabei mag die Brücke, auf der er steht, bzw. deren Nutzung einen Evolutionsschritt symbolisieren. – Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie sich Ton (Wort, Musik etc.) und Bild zueinander verhalten (Hickethier 2001: 107–108). Filmbilder und Tonspur können sich u. a. inhaltlich ergänzen, aber auch voneinander abweichen. In diesem Fall sind die Wörter des Hologramms (s. o.) mindestens zweifach deutbar: In einer Hinsicht lassen sie sich als Verführung interpretieren (und für diesen Zweck ist dieses Hologramm in der fiktiven Zukunft von *Blade Runner 2049* offenbar konzipiert). Diese Deutung korrespondiert mit der Bildsprache aufgrund der Blöße des Hologramms. In anderer Hinsicht passen die Wörter aber auch in die Spur der anthropologischen Reflexionen des Films – vgl. Joe als Jedermann (vgl. 4.2) –, was sich ebenfalls an der Bildsprache festmachen lässt (s. o.). Beide Sichtweisen sind in diesem Fall zugleich gültig, wobei sich die Interpretationsspur der anthropologischen Reflexion mit Hilfe eines Rückblicks in die Kunstgeschichte stützen und um eine religiöse Dimension erweitern lässt (s. u.).



Abbildung 6: „You look lonely.“ –

Denis Villeneuve (2017): Blade Runner 2049, TC: 02:11:03

© Alcon Entertainment, Columbia Pictures et al.

Die Einstellung, in der das übergroße Hologramm vor Joe kniet und mit dem Finger auf ihn deutet, erinnert an die Ecce-homo-Szene (Joh 19,5). Das Ecce-homo-Motiv hat (auch) mit dem Hinweis auf Leid zu tun, nämlich auf das Leid Jesu; und dies trifft auf K bzw. Joe zu: Er ist nicht nur körperlich lädiert, sondern dürfte auch psychisch leiden, denn er ist auf einer mehrfachen (schmerzhaften) Suche (z. B. nach seiner Identität, nach der Tochter der Replikantin Rachael etc.) und hat Verluste erlitten (z. B. Joi). Gerade in dieser Szene erscheint er als eine Art Schmerzensmann.



Abbildung 7: Der geschundene Joe –

Denis Villeneuve (2017): Blade Runner 2049, TC: 02:11:03

© Alcon Entertainment, Columbia Pictures et al.

Für einen Bildvergleich in Zusammenhang mit der Ecce-homo-Szene scheinen hier viele Werke aus weiteren Epochen passend und ertragreich (s. u.). Bei den diversen Übersetzungen der Bibelstelle (Joh 19,5) wird deutlich, dass neben dem Hinweis auf die konkrete Person Jesu eine anthropologische Dimension bedeutsam ist, die auch in bildnerischen Adaptionen der Ecce-homo-Szene ausgemacht werden mag. – Davon, dass mit dem Finger auf Jesus gezeigt wird (so wie das Frauenhologramm mit dem Finger auf Joe deutet), ist zwar im biblischen Text nichts zu lesen – die Aufforderung „Ecce homo“ lässt aber eine solche Gestik (im Rahmen einer imaginativen bzw. künstlerischen Bebilderung der Szene, von der unklar bleiben muss, ob sie tatsächlich stattgefunden hat) naheliegend bzw. passend erscheinen, weshalb sie sich auch in einigen künstlerischen Darstellungen dieser Szene niederschlagen haben dürfte (z. B. Tizian: *Ecce homo*). Der Fingerzeig er-

innert zugleich an weitere Bilder, auf denen Johannes der Täufer mit einem Finger auf Jesus hinweist (z. B. auf dem Isenheimer Altar).

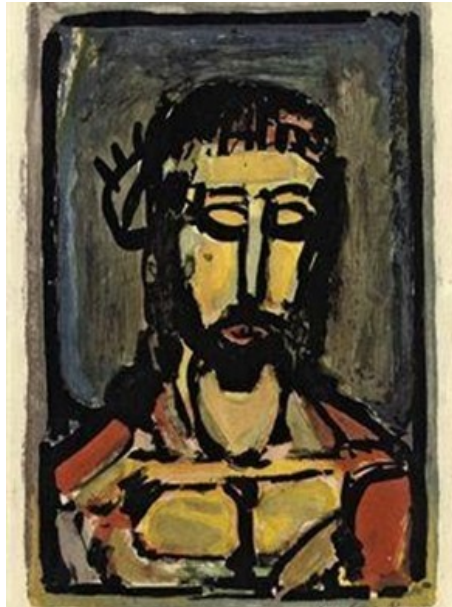


Abbildung 8: Georges Rouault (1936): *Ecce Dolor*

© Mutual Art: <https://www.mutualart.com/Artwork/Ecce-dolor--from-the-Passion--Chapon---R/68D52A8A5F839ACB>

Mit diesen Interpretationen ist das Kernthema des Films angesprochen, denn es geht um die Frage, wer der Mensch ist (bzw. wodurch er/sie sich auszeichnet), und es geht darum, Mensch sein zu wollen bzw. um Möglichkeiten, Mensch zu sein. Der weitere Verlauf des Films lässt sich nochmals als Darstellung konkreter Möglichkeiten bzw. als die filmische Perspektive begreifen, wie das geht, Mensch zu sein: Joe rettet Deckard – anstatt ihn, wie von Freysa gefordert, zu töten – und führt ihn seiner Tochter zu (Familienzusammenführung). Zudem bewahrt er Rachael's Tochter vor

Wallace und damit vor ihrer Ausschachtung als Sonderling. Auf diese Art und Weise erweist Joe Humanität und speziell seine eigene Humanität.

5. Ähnlichkeiten mit anderen Filmen (Intertextualität)

Der Film *Blade Runner 2049* setzt seinen Vorläufer – *Blade Runner* (USA/Hongkong 1982) – fort, wahrt u. a. in der Figurenkonstellation eine gewisse Kontinuität (Harrison Ford als Rick Deckard, Edward James Olmos als Gaff) und spielt gekonnt auf diesen Film an bzw. lässt ihn mitschwingen (z. B. Replikantinnen- und Replikantenthematik, Augenmotiv, Testverfahren usw.). Die Ähnlichkeiten zwischen den Filmbildern und älteren Bildern bzw. die Vermutung, dass es sich bei manchen Filmbildern um Adaptionen älterer Bilder handeln könnte, ist dazu geeignet, dafür zu sensibilisieren, dass *Blade Runner 2049* im Speziellen und im Allgemeinen Ähnlichkeiten zu anderen (Kunst-)Werken aufweist und in einem Traditionsstrom (oder mehreren) steht bzw. diesen (bzw. diese) fortgesetzt hat.

Dies hängt auch mit den Themen zusammen, die *Blade Runner 2049* transportiert und die auch von einer Reihe anderer Filme, Bücher etc. behandelt werden. Im Folgenden werden ansatzweise inhaltliche Ähnlichkeiten von *Blade Runner 2049* und anderen Werken der Filmkunst etc. benannt, wobei die Ähnlichkeiten mit anderen Filmen etc. u. a. als Hinweise für mögliche Inspirationsquellen in Frage kommen können. Die Klärung von Ähnlichkeiten, möglichen Bezügen, Verweisen etc. kann u. a. dabei helfen, einen

Film besser in der Filmwelt und Filmgeschichte einzuordnen, und kann dazu dienen, Themen, die der Film anspricht, mit Hilfe weiterer Filme etc. zu vertiefen. Mit dem Traditionsstrom bzw. den Traditionsströmen, in dem bzw. in denen *Blade Runner 2049* steht, und mit möglichen Inspirationsquellen ist Intertextualität angesprochen.

5.1 Ähnlichkeiten zwischen *Blade Runner 2049* und anderen Filmen

Die Stadtansichten bei *Blade Runner* sind von *Metropolis* (D 1927) inspiriert (Mikos 2008: 287; Bukatman 1997: 62–63), ein Film, in dem auch die Thematik des künstlichen Lebens eine wichtige Rolle spielt. *Metropolis* dürfte auch noch *Blade Runner 2049* inspiriert haben, direkt und indirekt über *Blade Runner*. – Die Erinnerungsthematik lässt u. a. an die *Total Recall*- (USA 1990; USA/Kanada 2012), die *Ghost in the Shell*-Filme (Japan 1995; USA 2017) und deren Vorlagen denken. – *Blade Runner* erinnert aufgrund seines Schöpfungsthemas auch an *Alien*-Filme: Die Szene, in der Luv mit Joe eine Galerie mit Modellen von Replikantinnen und Replikanten passiert, erinnert beispielsweise an den *Alien*-Film: *Alien – Die Wiedergeburt* (USA 1997).

Auch der Themenkomplex „künstliches Leben“ verbindet *Blade Runner 2049* mit Filmen, die dieses Thema ebenfalls aufgreifen. Dabei kann es sich um Filme handeln, die verschiedene Varianten vorstellen, wie Leben künstlich erschaffen werden kann (z. B. Klonen, Herstellung künstlicher Intelligenzen, inklusive der Herstellung von Robotern mit künstlicher Intelligenz). In diesem Zusammenhang erinnert der Film *Blade Runner 2049* u. a. an Spyke Jo-

nes' *Her* (USA 2013). Besonders auffallend sind einige Ähnlichkeiten zwischen *Blade Runner 2049* und *Battlestar Galactica* (USA/Kanada 2004–2009), einer Serie, die die innovative Neuauflage und Weiterentwicklung einer älteren Serie ist (Kumher 2007), also schon *in puncto* Weiterentwicklung etwas mit *Blade Runner 2049* gemeinsam hat.

Auch bei *Battlestar Galactica* geht es um die Problematik der Unterscheidung bzw. Ununterscheidbarkeit von künstlich hergestelltem Leben – im Falle der Serie um sog. „Zylonen“ –, das dazu in der Lage ist, sich selbst zu reproduzieren, und Menschen sowie in diesem Zusammenhang um ein Testverfahren, mit Hilfe dessen Menschen und Zylonen voneinander unterschieden werden sollen, um Kriterien, anhand derer sich der Mensch bestimmen lässt, sowie um Beziehungen zwischen Mensch und künstlich hergestelltem Leben etc.

Das Phänomen, dass sich Replikantinnen und Replikanten eigentlich nicht vermehren können dürften, aber es dennoch tun, erinnert an *Jurassic Park* (USA 1993), in dem sich Dinosaurier fortpflanzen, obwohl dies eigentlich künstlich ausgeschlossen worden war, an den Film *Jurassic World* (USA 2015), in dem ein neuer Dinosaurier kreiert wird, der sich seine Bahn bricht, und Filme wie *Automata* (Spanien/Bulgarien/USA/Kanada 2014, Regie: Gabe Ibáñez) und *Ex Machina* (UK 2015). Wie bei *Blade Runner 2049* lässt sich in diesen Filmen eine deutliche Botschaft ausmachen: Das Leben findet einen Weg!

Speziell in *Automata* wird diese Botschaft explizit betont – sowohl in Bezug auf menschliches Leben („Das Leben findet einfach immer einen Weg, Jack. Selbst hier“ [= in einer trostlosen und lebensfeindlichen Stadtrealität] [0:42 h].), als auch in Bezug auf künstlich erschaffenes Leben („Das Leben findet einfach immer einen Weg. Sogar hier“ [= in der Wüste] [1:18 h].). – Entgegen menschlicher Bemühungen, die Welt zu kontrollieren, beugt sich die Natur bzw. das künstlich erschaffene Leben nicht dem menschlichen Diktat, sondern findet eigene Wege. Der Traum, Gott spielen zu können, entpuppt sich als Hirngespinnst – allerdings mit realen Folgen (Kumher 2010: 63).

5.2 Ähnlichkeiten zwischen *Blade Runner 2049* und *Automata*

Besonders auffällig sind die Ähnlichkeiten zwischen *Blade Runner 2049* und *Automata*:

- Schöpfung und Evolution

Die unkontrollierte Entwicklung im Film *Blade Runner 2049*, nämlich dass eine Replikantin ein Kind bekommt, findet ihre Entsprechung bei *Automata*: In der Zukunft besteht die unkontrollierte Entwicklung hier darin, dass ein Roboter zu seiner Selbstbestimmung findet. Diese Entwicklung hängt mit den Protokollen zusammen („Das erste Protokoll hindert den Roboter daran, jeglicher Form von Leben Schaden zuzufügen. Das zweite Protokoll hindert den Roboter daran, sich selbst oder andere Roboter zu modifizieren.“), denen Roboter normalerweise folgen und die an die Gesetze der Robotik (Asimov) erinnern. In *Automata* wird offenbar da-

mit gespielt, dass das zweite Protokoll nicht mehr greift bzw. abgeändert oder ausgesetzt werden konnte.

Das Schöpfungsthema, das in *Blade Runner 2049* von hervorragender Bedeutung ist und verschiedentlich reflektiert wird, spielt in *Automata* eine zentrale Rolle, wobei *Automata* wiederum von *Blade Runner* (USA/Hongkong 1982) inspiriert sein könnte. In *Automata* wird die Entwicklung von bestimmten Maschinen (Robotern) durch bestimmte Filmbilder mit menschlicher Individualentwicklung (Heranreifung eines bestimmten Kindes, Schwangerschaft) bzw. mit Ontogenese und mit dem Thema Evolution (bzw. Phylogenese) insgesamt parallelisiert und verwoben. – Die Maschinen vollziehen menschliche Evolution offenbar nach und setzen sie zugleich fort, wobei ein wichtiger Evolutionsschritt durch Filmbilder symbolisiert wird, die die Überwindung einer Kluft zeigen. Die weitere Fortentwicklung der Roboter wird nicht an einer Wasseroase (Meer) stattfinden, sondern in einem Sandmeer (Wüste); Menschen sind in dieser Wüste nicht überlebensfähig – aufgrund der Verseuchung dieses Gebietes – und können die Roboter dort deshalb nicht gefährden.

In Zusammenhang mit Evolution und Schöpfung sind auch Wasseraufnahmen bemerkenswert, die einen am Meer spielenden Jungen und eine Schildkröte im Wasser zeigen. – Eine menschliche Familie wird mit einer Art Roboterfamilie parallelisiert und in Zusammenhang gebracht, wobei es in beiden Gemeinschaften ein Baby gibt, das die Zukunft symbolisieren mag. – Ähnlich wie bei dem Film *Blade Runner 2049*, bei dem sich am Ende Tochter

und Vater begegnen, kommt es gegen Ende von *Automata* zu einer Familienzusammenführung, bei der das Paar mit seiner Tochter vereint ist. – Eine kugelförmige Batterie, die die Früchte vom Baum der Erkenntnis und des Lebens symbolisieren mag, wird vorher an einen Roboter weitergeben bzw. dem Roboter übergeben.

Zu den Ähnlichkeiten zwischen *Automata* und *Blade Runner 2049* zählen trostlose Stadtansichten und Hologramme. In *Automata* wird u. a. gezeigt, wie ein Fötus einer schwangeren Frau durch ein Hologramm sichtbar ist. Das Pendant zum menschlichen Kind ist eine Maschine, die von Robotern entwickelt wurde und die wie ein kleines Kind am Lernen ist, eine Art Roboterbaby.

- Marginalisierte, Versklavte, Verfolgte etc.

Wie in *Blade Runner 2049* die Replikantinnen und Replikanten als Verfolgte, Marginalisierte, Sklavinnen und Sklaven (vgl. Seriennr.) etc. in den Blick kommen, so werden auch die Roboter in *Automata* stark mit Leid in Zusammenhang gebracht. Sie erscheinen u. a. als Entrechtete, Verfolgte, Sklaven, wobei sie – wie in *Blade Runner* bzw. *Blade Runner 2049* – zahlreiche menschliche bzw. menschlichere Züge aufweisen können. Beide Filme lassen sich als Erinnerung an die Menschlichkeit begreifen, wobei die Replikantinnen und Replikanten bzw. Roboter (Arbeiterinnen und Arbeiter!) gerade die Menschen repräsentieren können, die ausgebeutet, verspottet, marginalisiert, gefangen gehalten, gequält, hingerichtet etc. werden bzw. worden sind, jedoch eigentlich Gleichwürdigkeit verdient hätten. – Zu den Robotern, die marginalisiert werden, je-

doch Selbstbestimmung erlangen, gehört in *Automata* beispielsweise eine künstliche Intelligenz, die für Prostitution konzipiert worden ist (vgl. *A.I. – Künstliche Intelligenz* [USA 2001]). Ebenso sind versehrte Roboter in einer Art Ghetto zu sehen und Roboter, die gewissermaßen verspottet bzw. geschändet worden sind.



Abbildung 9: Ein verspotteter Roboter? –
Gabe Ibáñez (2014): *Automata*, TC: 00:06:29
© Green Moon, Nu Boyana Viburno

- Ähnlichkeiten zwischen Mensch(en), Replikantinnen und Replikanten, künstlicher Intelligenz bzw. Roboter

Wie in *Blade Runner 2049* Übereinstimmungen zwischen Menschen, Replikantinnen und Replikanten bzw. künstlichen Intelligenzen gezeigt werden – und zwar gerade anhand von Replikantinnen, Replikanten bzw. künstlichen Intelligenzen –, so zeigen zahlreiche Filmbilder in *Automata* gerade anhand von Robotern mögliche Kriterien, anhand derer sich Humanität festmachen

lässt, wobei diese häufig auf Menschen verweisen, die marginalisiert etc. werden.



*Abbildung 10: Ein weinender Roboter? –
Gabe Ibáñez (2014): Automata, TC: 00:23:33
© Green Moon, Nu Boyana Viburno*

Ein Roboter ist zum Suizid in der Lage. Er zündet sich selbst an. Nach seiner Reaktivierung und seinem endgültigen Kollaps sieht es so aus, als ob er weinen würde. Es werden versehrte (evtl. ausgemusterte) Roboter gezeigt, die an Menschen mit einem Handycap erinnern – und zwar in einer Art Slum bzw. Ghetto. Die Ghettosituation erinnert wiederum an den Film *District 9* (USA /Neuseeland/Kanada/Südafrika 2009), in dem Außerirdische in einem Ghetto gehalten werden. – Wie Menschen verfügen Roboter über Körperflüssigkeit. Sowohl die Flüssigkeit von Robotern wird im Film mehrmals gezeigt, als auch Flüssigkeiten, die sich im menschlichen Körper befinden (z. B. Fruchtwasser nach dem Platzen der Fruchtblase). – Durch Montage wird die (bevorstehende) Geburt eines Kindes (Platzen der Fruchtblase einer schwangeren

Frau) mit dem Thema Wunder in Zusammenhang gebracht: Die diesen Filmbildern (bevorstehende Geburt) nachfolgende Tonspur, in der es um ein Wunder geht („Have you ever witnessed a miracle before, Mr. Bolt?“ / „Haben Sie schon mal ein Wunder miterlebt, Mr. Bolt?“ [00:53 h]), ist an Filmbilder gekoppelt, die ein Gespräch zeigen, das um künstliche Intelligenz kreist. Wegen dieser Konstellation lässt sich das Wunder sowohl auf die Geburt eines Menschen als auch auf die „Geburt“ einer künstlichen Intelligenz beziehen.

Die Ähnlichkeit von Robotern und Menschen wird thematisch, wenn es um Beerdigung von Menschen und Robotern geht. In *Automata* hat der Protagonist (durch seine Glatze und eher hagere Gestalt) Ähnlichkeit mit dem Aussehen der Roboter. – Die Hinrichtung eines Roboters erinnert an die Hinrichtung eines Menschen im Kontext des Vietnamkrieges. – Roboter können Tanzen lernen, eine kulturelle Praktik, anhand derer Menschlichkeit bestimmt werden könnte. Diese Praktik entspricht wahrscheinlich im Kontext dieser Filmgattung dem Klavierspielen.

Wie in *Blade Runner* und *Blade Runner 2049* wird in *Automata* hervorgehoben, dass Roboter von Menschen kreiert worden sind bzw. dass Menschen dazu in der Lage sind, Leben zu schaffen. – Von Roboterseite wird darauf insistiert, dass einige Roboter nun selbst den Status von Leben erreicht haben würden, dass sie nun nicht mehr nur überleben wollen würden, sondern leben wollen würden („Überleben ist nicht relevant. Leben ist es. Wir wollen leben“ [1:18 h]), und dass die menschliche Zeit in den Robotern wei-

terleben werden würde (vgl. 1:17 h). Offenbar lügen die Roboter in *Automata* nicht – die Menschen schon. Die Roboter erweisen sich als altruistisch, denn sie nehmen ihre Ausschaltung in Kauf, um einen Menschen zu schützen, der verletzt oder gar getötet zu werden droht. Dies lässt an Joi in *Blade Runner 2049* denken, die Joe hilft. Joe setzt wiederum sein Leben aufs Spiel, um Deckard zu retten.

Die Gemeinsamkeiten zwischen *Automata* und *Blade Runner* bzw. *Blade Runner 2049* sind insgesamt sehr zahlreich und auffällig. In diesem Zusammenhang ist auch der Name bemerkenswert, den die Frau des Protagonisten trägt: Rachael (vgl. Rachael in *Blade Runner* und *Blade Runner 2049* sowie Gen 30:22–23 sowie Klein 2009). Sie gehört in diesem Film selbst zum Kreis der Protagonistinnen und Protagonisten. Vor diesem Hintergrund liegt es nahe anzunehmen, dass *Automata* u. a. von *Blade Runner* inspiriert ist, wobei *Blade Runner 2049* auch von *Automata* inspiriert sein dürfte. – Es liegt nahe, dass sowohl *Blade Runner 2049* als auch *Automata* Bilder zitieren bzw. auf Bilder anspielen oder zumindest inspiriert von Bildern bzw. Fotos sind, die sich in ein überregionales Bildergedächtnis, in eine Art (inter-)kulturelles Gedächtnis eingebrannt haben:



Abbildung 11: Hinrichtung eines Roboters –
Gabe Ibáñez (2014): Automata, TC: 01:34:03
© Green Moon, Nu Boyana Viburno



Abbildung 12: Hinrichtung eines Menschen in Vietnam –
© focus: <https://tinyurl.com/y2gmb1fh>

In literarischer Hinsicht erzählt der Film nicht nur das Buch von Philip K. Dick *Träumen Androiden von elektrischen Schafen?* (Dick

2017) und dessen Filmadaption *Blade Runner* weiter. Bezüge, Anleihen etc. zu weiteren Texten, zu verschiedenen Adaptionen sind wahrscheinlich. In diesem Zusammenhang fällt u. a. auf, dass der Name Joe bzw. K an Figuren in Franz Kafkas Werk erinnert, nämlich an K. aus dem Roman *Das Schloss* (Kafka 1998a; Seeßlen 2017) und an Josef K. in *Der Prozess* (Kafka 1998b).

Diese Figuren aus Kafkas Werk befinden sich – wie K in *Blade Runner 2049* – in einer Welt, die schwer durchschaubar ist bzw. die sich – gerade bei Kafka – einem Verstehen vehement entzieht. Die Vermutung liegt nahe, dass *Blade Runner 2049* beispielsweise von *Der Prozess* bzw. von dessen Filmadaption durch Orson Welles (Frankreich/Italien/Deutschland 1962) inspiriert ist bzw. bewusst auf sie anspielt. Für die Bezugnahme auf Kafkas Werk im Allgemeinen spricht zudem, dass Kafka sich vom Kino bzw. von der Filmkunst hat stark inspirieren lassen, und für die Bezugnahme auf die Filmadaption von *Der Prozess* durch Orson Welles im Speziellen spricht, dass in diesem Film das Augenmotiv – wie in *Blade Runner* und *Blade Runner 2049* – von Bedeutung ist (Staiger 2010: 86).

Während sich der Film *Blade Runner 2049* eher für ein älteres Publikum (ab 16 Jahren) empfiehlt, kommt zu derselben Thematik der Film *Automata* aufgrund zahlreicher Ähnlichkeiten (z. B. bzgl. Filmaussagen, Symbolik) bereits für ein jüngeres Publikum (ab 12 Jahren) als Alternative zu *Blade Runner 2049* in Frage.

6. Epilog: Blade Runner – Zum Filmtitel

Das, was als offensichtlich erscheint, weil es schon gedeutet und deshalb gewissermaßen inhaltlich besetzt ist, mag Überraschendes bergen, gerade wenn es schon zu Beginn des Films oder sogar vorher (vgl. *Blade Runner*) inhaltlich geklärt worden ist: Der Film weist einen Blade Runner als Jäger von Replikantinnen und Replikanten aus, wobei das Wort *blade* darauf hinweisen mag, dass ein Blade Runner seine Beute mit einer Waffe verfolgt und tötet. Gerade Joe kommt dabei als „Kameradenjäger“ (Pfeiffer/Staiger 2010: 190) in den Blick, weil er selbst Replikant ist.

Allerdings lässt sich der Titel auch noch anders verstehen – gerade mit Blick auf Deckard und Joe und *Blade Runner* sowie *Blade Runner 2049* insgesamt. Denn Blade Runners lassen sich als „Sandmänner“ begreifen (vgl. *Logan's Run* bzw. *Flucht ins 23. Jahrhundert* [USA 1976]), die Flüchtlinge bzw. „Läuferinnen“ und „Läufer“ bzw. Rebellinnen und Rebellen jagen. Sie sind aber auch ihrerseits „Läuferinnen“ und „Läufer“ bzw. Flüchtende bzw. Flüchtlinge (sowohl Joe als auch Deckard flüchten bzw. sind geflüchtet).

Sie sind also selbst auf des Messers Schneide, denn sie werden bedroht, gejagt und laufen – auf der Suche nach ihrem eigenen Anspruch – zwischen verschiedenen Ansprüchen. Im Allgemeinen lässt sich der Filmtitel auch so deuten, dass Menschsein und Humanität, dass *wir* auf des Messers Schneide, auf der Kippe stehen, dass das Leben in Gefahr ist.

Retten wir es?!

Literatur

Abraham, Ulf (2009): Filme im Deutschunterricht, Seelze-Velber: Erhard Friedrich.

Bark, Joachim/Nayhauss, Hans-Christoph (Hg.) (2011): Klassik, Romantik Restauration 1789–1848, Stuttgart: Kröner.

Bienk, Alice (2014): Filmsprache. Einführung in die interaktive Filmanalyse, 4. Aufl., Marburg: Schüren-Verlag.

Bukatman, Scott (1997): Blade Runner, London: British Film Institute (BFI Modern Classics).

Dick, Philip K. (2017): Blade Runner. Träumen Träumen Androiden von elektrischen Schafen? Frankfurt am Main: Fischer.

Eliade, Mircea (1961): Mythen, Träume und Mysterien, Salzburg: Otto Müller.

Elsaesser, Thomas/Hagener, Malte (2007): Filmtheorie zur Einführung, 3. Aufl., Hamburg: Junius.

Friedrich, Caspar David (1984): Caspar David Friedrich in Briefen und Bekenntnissen, hg. von Sigrid Hinz, Berlin: Henschelverlag Kunst und Gesellschaft.

Geismeyer, Willi (2008): Caspar David Friedrich, 7. Aufl., Leipzig: E.A. Seemann.

Glaubrecht, Matthias (2009): Stammbaum des Lebens treibt neue Äste, online unter: <https://www.welt.de/wissenschaft/article33184>

[77/Stammbaum-des-Lebens-treibt-neue-Aeste.html](#) (letzter Zugriff: 25.05.2020).

Hickethier, Knut (2001): Film- und Fernsehanalyse, 3. Aufl., Stuttgart/Weimar: Metzler (Sammlung Metzler 277: Realien zur Literatur).

Hoffmann, E. T. A. (2015): Der Sandmann. Textausgabe mit Kommentar und Materialien, Ditzingen: Reclam.

Kafka, Franz (1998a): Das Schloss, Ditzingen: Reclam.

Kafka, Franz (1998b): Der Process, Ditzingen: Reclam.

Klein, Renate Andrea (2009): Rahel, online unter: <https://www.bibelwissenschaft.de/wiblex/das-bibellexikon/lexikon/sachwort/anzeigen/details/rahel/ch/cc557436f1e856d5feff9a96246c020c/> (letzter Zugriff: 27.05.2020).

Kumher, Ulrich (2019): Dystopien und ihr religionspädagogisches Potenzial. Zur Förderung des Möglichkeitssinns, in: Religionspädagogische Beiträge 80, 92–102.

Kumher, Ulrich (2011): Blechbüchsen und Mensch-Maschinen, in: merz, Zeitschrift für Medienpädagogik 55/4, 71–75.

Kumher, Ulrich (2010): Frankenstein reloaded. Die Genproblematik im Film, in: merz, Zeitschrift für Medienpädagogik 54/3, 60–64.

Kumher, Ulrich (2007): Der Science-Fiction-Klassiker „Battlestar Galactica“. Die Zeichen der Zeit wahrnehmen und für Lernprozesse nutzen, in: rhs, Religionsunterricht an höheren Schulen 50/1, 45–54.

Mikos, Lothar (2008): Film- und Fernsehanalysen, 2. Aufl., Konstanz: UVK (UTB 2415).

Nabokov, Vladimir (2008): Fahles Feuer. Gesammelte Werke, Band 10, Leipzig: Rowohlt.

Pfeiffer, Joachim/Staiger, Michael (2010): Grundkurs Film 2. Filmkanon, Filmklassiker, Filmgeschichte, Schroedel: Braunschweig.

Schmied, Wieland (1992): Caspar David Friedrich, Köln: DuMont (DuMonts Neue Galerie).

Seeßlen, Georg (2017): Porträt eines selbstmörderischen Rebellen, online unter: <https://www.zeit.de/kultur/film/2017-10/blade-runner-2049-denis-villeneuve-science-fiction-filme-ridley-scott/komplettansicht> (letzter Zugriff: 26.05.2020).

Staiger, Michael (2010): Literaturverfilmungen im Deutschunterricht, München: Oldenbourg.

Staiger, Michael (2007): Medienbegriffe, Mediendiskurse, Medienkonzepte. Bausteine einer Deutschdidaktik als Medienkulturdidaktik, Baltmannsweiler: Schneider.

Filme

A.I. – Künstliche Intelligenz (USA 2001) Steven Spielberg nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0212720/?ref_=fn_al_tt_4 (letzter Zugriff: 15.09.2020).

Alien: Covenant (USA 2017): Ridley Scott, nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt2316204/?ref_=nv_sr_srsg_0 (letzter Zugriff: 15.09.2020).

Alien: Resurrection (USA 1997) Jean-Pierre Jeunet, nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0118583/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 15.09.2020).

Automata (Spanien, Bulgarien, USA, Kanada 2014) Gabe Ibáñez, , nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt1971325/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 15.09.2020).

Blade Runner (USA, Hongkong 1982) Ridley Scott, nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0083658/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 15.09.2020).

Blade Runner 2049 (USA 2017) Denis Villeneuve, nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt1856101/?ref_=fn_al_tt_2 (letzter Zugriff: 15.09.2020).

District 9 (USA /Neuseeland/Kanada/Südafrika 2009) Neill Blomkamp, nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt1136608/?ref_=nv_sr_srsg_0 (letzter Zugriff: 15.09.2020).

Ex Machina (GB 2015) Alex Garland, nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0470752/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 15.09.2020).

Ghost in the Shell (USA 2017) Rupert Sanders, nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt1219827/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 15.09.2020).

Her (USA 2013) Spike Jonze, nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt1798709/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 15.09.2020).

Jurassic Park (USA 1993) Steven Spielberg, nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0107290/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 15.09.2020).

Jurassic World (USA 2015) Colin Trevorrow, nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0369610/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 15.09.2020).

Logan's Run (USA 1976) Michael Anderson, nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0074812/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 15.09.2020).

Metropolis (D 1927) Fritz Lang, , nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0017136/?ref_=nv_sr_srsg_0 (letzter Zugriff: 15.09.2020).

Der Prozess (Frankreich, Italien, Deutschland 1962) Orson Welles, nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0057427/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 15.09.2020).

Total Recall (USA 1990) Paul Verhoeven, nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0100802/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 15.09.2020).

Total Recall (USA 2012) Len Wiseman, nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt1386703/?ref_=fn_al_tt_2 (letzter Zugriff: 15.09.2020).

Serien

Battlestar Galactica (USA/Kanada 2004–2009) Glen A. Larson/Ronald D. Moore (Creators), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0407362/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 15.09.2020).

Westworld (USA seit 2016) Lisa Joy, Jonathan Nolan (Creators), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0475784/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 15.09.2020).